

LA REVUE
DE TOUS
LES JEUX
MICRO
ET VIDEO

GAME MAG

METTEZ VOS
ECRANS
EN

relief

*Une
paire
de lunettes
dans
ce numéro*

*Tout
sur les jeux
en 3D*

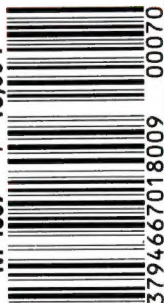
*Des photos,
des
illustrations
en relief*

**LES MEILLEURS
JEUX DU MOIS :**
NIGEL MANSELL
GP, RETURN TO
ATLANTIS,
JINKS

**SUPER
CONCOURS :**
GAGNEZ DES
CONSOLES SEGA

N°7
MAI 1988
18 F

M 4667 - 7 - 18,00 F



3794667018009 00070



DU NOUVEAU POUR

LES MICROVOIRES



BLACK LAMP

Suivez les exploits de l'audacieux Jolly Jack, bouffon à la cour d'Allégorie, dans sa quête de la lampe enchantée. Un véritable cauchemar vous attend au détour de chemins de plus en plus sombres et sinueux. Petit à petit, des créatures diaboliques surgiront dans la nuit. Chauve-souris, loup-garous, vampires, sorcières et lutins seront vos seules rencontres. Trouverez-vous la route qui mène aux neuf lampes magiques, gardées par de terribles dragons ? Des angoisses assurées dans ce jeu d'arcade, illustré par de stupéfiantes animations graphiques.

ATARI ST DK - AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK. De 89 à 199 F.
© FIREBIRD GOLD.

FLYING SHARK

En un décollage éclair, vous voilà parti pour une nouvelle mission à bord de votre chasseur déchaîné. Survolant d'étranges paysages, pourrez-vous survivre longtemps aux attaques surprises d'ennemis implacables ? Un combat sans merci vous oppose aux forces puissantes, escadrilles d'avions kamikazes, tanks amphibiens, bâtiments maritimes, bateaux de patrouilles. Avec Flying Shark, Taito prouve, là encore, ses talents dans l'arcade.

AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK -
Blentôt sur ATARI ST DK. De 89 à 199 F.
© FIREBIRD GOLD.

BUBBLE BOBBLE

Accompagnez BUB et BOB, deux malins petits brontauzores, le long d'un parcours peuplé d'innombrables et espiègles petites bulles, renfermant des figures de dessins animés : BUB BOB, Blubba, et le baron Von Bubble. Soyez vigilant face à leur comportement totalement imprévisible et aux obstacles mortels que votre principal ennemi « SKULL MONSTRA » ne manquera pas de faire surgir à tous moments.

AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK -
ATARI ST. De 89 à 199 F.
© FIREBIRD GOLD.

ENLIGHTENMENT-DRUID II

Après 103 ans d'absence, le druide Hasrinax est de retour à Belorn pour y libérer ses habitants du diabolique Acamantor. A la recherche de la Tour d'Acamantor, vous parcourrez de nombreux sites où se terre une multitude de morts vivants et autres démons. Pourvu de grands pouvoirs magiques, Hasrinax connaît trente-deux sorts différents, lance des éclairs, transforme les êtres en de fidèles serviteurs.

AMSTRAD K7/DK - COMMODORE K7/DK -
AMIGA DK. De 89 à 199 F.
© FIREBIRD GOLD.



DIFFUSION FRANCE
IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 -
36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET
Cedex.

Vous avez la machine ?



Dédié à la marque AMSTRAD, leader de la micro-informatique, un magazine à la croissance continue depuis trois ans, unique dans la presse informatique : 300 000 lecteurs au début 1988. Le magazine le plus complet : jeu, hobby, programmation, sans négliger le professionnel.



Magazine consacré aux utilisations PROFESSIONNELLES de la gamme AMSTRAD. AM-PRO est l'unique support professionnel à traiter de l'ensemble de la gamme : PC, PCW, sans négliger le CPC, ordinateur le plus vendu en France.

Le matériel:
du 464 au 1640.



1 ST est le seul magazine indépendant consacré à la gamme ST.



Exclusif : le prix du neuf
Dossier : panorama des bases de données
Enquête : prix étudiés pour étudiants

UNE DISQUETTE DE LOGICIELS GRATUITE!

1 magazine + 1 disquette

Depuis l'arrivée d'ordinateurs à prix "grand public", le PC est le standard de fait de l'ordinateur personnel. Compatibles PC Magazine, par un contenu et une diffusion "grand public", accompagne cette évolution.

Nous avons le magazine

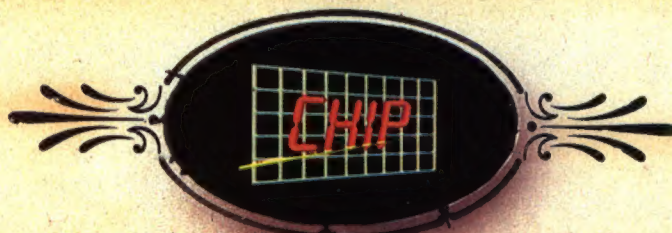
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

UNE AVENTURE A GRAND SPECTACLE



Le plus grand exploit du siècle dernier enfin sur écran, pour rendre hommage au père de l'aventure moderne, Jules Verne. Ce logiciel parsemé de jeux d'arcade est un hymne au progrès.

photos d'écran tirées
de l'AMIGA



logiciel disponible pour
AMIGA - ATARI ST - PC

58 rue Louis VANNINI Z.I. des Chanoux 93330 Neuilly-sur-Marne
Tél. 43 00 65 64

Game Mag est édité par Laser Presse SA, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé.

Directeur de la publication : Jean Kaminsky.

Rédactrice en chef : Mireille Massonnet. Rédacteur en chef adjoint : Yves Huitric. Comité de rédaction : Laurent Charbonnel, Stumpik, Captain, Hanna Gliff, Joss Duval, Katy Haswell, Jean-Claude Paulin, Septh. Responsable shopping : Catherine Richer. Illustrateurs : Mokeit, Thiriet. Couverture : Frédéric Delavier. Directeur de la fabrication : Jean-Jacques Galmiche. Secrétaire générale de la rédaction : Françoise Kergreis. Secrétaire de rédaction : Gaëlle Pillot. Maquettistes : André Lévy, Thierry Martinez, Jean Seisser. Montage : Michel Lhopitault. Photocomposition : LPI. Impression : La Haye-les-Mureaux. SNIL.

MENU

NEWS

Résultats des concours - Basil, Superski et Méwilo

SHOPPING

Spécial Salon du son et de la vidéo

COURRIER

Dénonciations

PREVIEWS

L'aventure c'est l'aventure

GAMES

Nigel Mansell's Grand Prix

Return to Atlantis

Jinxter

Questron II / Son's of Liberty

Spidertronic / Warlock's / King of Chicago

Jack the Ripper / North Star

Demon's Talker / DP / Turbo Driver /

Top Fuel Challenge

Colossus Bridge

Atomic Driver

Voyage au centre de la Terre

Arkanoid II / Gee Bee Air Rallye

Predator / Card Shark's / Bood Valley /

Black Shadow

Franck / Ball Breaker II

RESCUE

Les bons plans du docteur Bit et
Trucs et Forum

DOSSIER : SPECIAL RELIEF

Donnez du relief à vos écrans

Dans la troisième dimension

Lunettes à cristaux liquides Sega : test comparatif

Stereo Tek

Wanderer / Relief Action

Nos six pages de BD relief !!!

Concours relief : les lots en 3D

Faites vos prix

Faites votre relief vous-même !

Lunettes Relief encartées entre les p. 40 et 41

CONCOURS

Gagnez dix consoles

NOUVELLE

Le troisième jeudi du mois

HIT PARADE

INITIATION

Création de jeux vidéo

SONDAGE

ECHO DES ARCADES

Ça craint

BD : les hololivres

JEUX MINITEL

Des infos, le hit parade et des tests

PA

CONSOLES

Les « Great » de Sega

ADMINISTRATION

Diffusion : Bertrand Desroche.

Abonnements : Martine Lapiere

au 16 (1) 43.98.01.71. Comptabilité : Marie-Françoise Sauval-Laplace.

RÉGIE PUBLICITAIRE : NEO-

MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral-

Courbet, 94160 Saint-Mandé.

Tél. (1) 43.98.22.22.

Chef de publicité : Sylvie Houeix.

Assistante de publicité : Christine

Bédérines.

Commission paritaire : n° 69 595.

Dépôt légal : 2° trimestre 1988.

news

Des compilations originales

Tu as l'âme d'un privé ou plutôt d'un guerrier ou encore d'un parfait athlète ? Infogrames a ce qu'il te faut ! Pour 250 F. Les guerriers sur Atari — 140 F ou 190 F. — Les Athlètes ou les Privés sur CPC K7 ou disquette — l'éditeur lyonnais te propose de super compilations.

Juge toi-même : les Privés comprend la *Formule*, l'*Héritage*, l'*Affaire Sydney* et l'*Affaire Vera Cruz*.

Les Guerriers : *Prohibition* (tiens moi je l'aurais mis dans les privés...), *TNT* et *Altair*.

Les Athlètes : *Karaté*, *Runway II*, *Football* et les *Dieux du Stade I et II*.

Bugs

Veuillez excuser nos humbles mais sincères excuses pour les erreurs que voilà : — dans le test de *Pirates de Microprose* (*Game Mag 6*) nous disons que la notice est en anglais. Et ben, c'est même pas vrai ! Elle est complètement en français, (sauf les importations parallèles, mais ça on vous le répète presque tous les jours qu'il faut se méfier !)

Profitons-en pour vous préciser les prix : 249 F sur disquette PC, 149 F sur disquette CPC. Attention : *Pirates* ne paraîtra pas en version CPC K7, « cause qu'y a trop de KO pour un pov'p'tite K7 ».

— Dans le n°5 de *Game* nous donnions des prix concernant la compagnie du Jeu de Rôle, sa piste de dé et ses plateaux. Youpie et bonne nouvelle : il faut en général les multiplier par deux pour le public. Des comme ça, on essaiera de pas vous en refaire tous les jours !

Rimrunner : il est chez ton revendeur !

Cela faisait un petit peu de temps qu'on vous l'avait annoncé mais on vient juste d'avoir la confirmation : *Rimrunner* le dernier-né de chez Palace Software est arrivé chez ton revendeur. Depuis le 15 avril environ. (Si tu as des problèmes pour te le procurer, tu peux toujours le commander à Micromania). Le test est prévu pour le mois prochain mais sois tranquille : les scrolling sont superbes, le scénario rigolo, les graphismes sympas : de quoi bien s'amuser. Prévu dans un premier temps sur CPC, C64 et ST.

Et Barbarian : quoi de neuf ?

Et bien *Barbarian II* sortira cet été, probablement vers le 14 juillet. Ce nouveau jeu te permettra de choisir au départ d'être soit le barbare himself, soit... mais oui soit la célèbre princesse. Au travers de plusieurs endroits, où tu devras te battre contre divers monstres, tu trouveras des indices te menant directement auprès du sorcier que tu cherches. Un jeu d'aventure/arcade donc.



Scoop

La reine détient le high score à *Arkanoïd*. Eh oui, elle s'est entraînée pendant ses vacs aux sports d'hiver ! Cette photo a été prise après l'exploit : notez le sourire !



Le GIGN chez Infogrames

L'autre jour, nous voyons arriver catastrophée Sabine Robert, l'attaché de presse d'Infogrames. Elle tremblait de partout et était incapable de prononcer quoi que ce soit de cohérent. « Calme-toi Sabine ! » lui dis-je. Pour toute réponse elle me sort de son sac une pellicule photo. Nous la faisons développer et voilà ce qui en sort : une partie de l'équipe du tatou, visiblement (je pèse mon mot !) encadrée par des musclés du GIGN. Un thé citron et un foulard

Hermès plus loin (les petits cadeaux ça éloigne le stress) Sabine nous avoue qu'au moment où elle se rendait à son travail, elle en vit sortir cette curieuse troupe. Prise de panique, mais restant professionnelle, elle prit rapidement cette photo (ça se voit !), et vint sans plus tarder avertir la presse de cet odieux rapt.

Mais au fait, les Infogramiens ont l'air de rigoler.. Sabine n'aurait-elle rien compris ???

Quant au *Barbarian I*, il s'est vendu à 190 000 exemplaires rien qu'en France et en Angleterre : un sacré score. Et c'est pas tout !!! Epyx est en train de le traduire en version PC pour le marché américain (nous bénéficierons aussi de cette version) et Océan l'a inclut sur sa nouvelle compilation : le high score va encore être battu.

De vrais manches à balai

Un Cobra et deux Albatros, ce n'est pas le début d'un zoo, mais la nouvelle gamme de joysticks CTS. Attention, pas n'importe quels joysticks : des vrais, des durs, des reconnus par les armées américaines et canadiennes. Le Cobra pèse un kilo, sa tige centrale est en acier de 2 cm de diamètre ! Les trois poignées sont de toutes façons garanties, pièces et main d'œuvre, pendant deux ans. Alors, si tu es un vrai dur, toi aussi, n'hésite pas ! Quant aux prix, gasp, ils sont... durs, bien sûr : Cobra 550 F ; Albatros 290 et 250 F.

Jeanne d'Arc

LA PLUS GRANDE FRESQUE MÉDIÉVALE SUR ÉCRAN



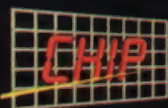
photos d'écran tirées
de l'AMIGA

- Un logiciel d'action rempli de faits d'armes, mais aussi d'intrigues et de politique, conçu pour ceux dont la volonté farouche permettra d'atteindre le but: "Boutez les Anglais hors de France".

Revendeurs contactez-nous



logiciel disponible pour
AMIGA - ATARI ST - PC



58 rue Louis VANNINI Z.I. des Chanoux 93330 Neuilly-sur-Marne
Tél. 43 00 65 64

Pour quelques centaines de milliers de dollars

Trois cent mille dollars d'avance sur royalties, c'est un max, c'est même un record en matière de prix de jeu sur micro. Il appartient à l'Arche du Capitaine Blood, dont la licence américaine vient d'être achetée par Mindscape. Les Américains sont paraît-il tombés fous amoureux du jeu. (Personnellement, à ce point je trouve cela bizarre, mais comme on dit « des goûts et des couleurs... »).

En France, une version plus complète de l'Arche est sortie courant avril sur PC et CPC. Plus complète, mais oui, et c'est dommage pour ceux qui se sont précipités sur les premières versions. Les possesseurs d'Amiga devraient voir apparaître Blood en mai et ceux de Thomson « ultérieurement ».

Révisions : si vous ne commencez pas maintenant, autant dire adieu à votre beau diplôme

N'escomptez pas qu'on vous laisse tranquilles avec les révisions de vos examens ! On sait très bien ce que c'est, on est passé par là avant vous : le printemps, les p'tites fleurs et hop, on se retrouve une semaine avant la date fatidique en train d'angoisser devant la pile de dossiers à revoir. Tout ça pour vous dire que nous allons essayer de vous aider en vous parlant de tous les produits qui risquent de vous aider.

Voici « English for Business » qui s'adresse aux lycées, BTS, classes préparatoires et... à nous, disons-le tout net. Ce soft tente

Résultats du concours « Basil The Great Mouse Detective »

Vous voyez, tout arrive ! Même des journalistes qui sortent de leur paresse, en plein début de printemps, pour se dire : « Quelle horreur, on n'a toujours pas publié les résultats du concours Basil » ! (Des autres concours non plus d'ailleurs, mais regardez dans les pages qui suivent, vous verrez tout).

Alors, surtout pas de cris, pas de pleurs, nous avons été une vingtaine à choisir les vainqueurs, en toute honnêteté : un vrai jury. Certains d'entre vous seront contents, d'autres moins : dites-vous bien que les choix ont été durs. Dans l'ensemble vous nous avez fait de très beaux dessins. Une dernière explication : si le premier paraît à certains un peu moins joli que leur œuvre, dites-vous bien que la gagnante et dessinatrice Yaëlle, n'a que cinq ans. Nous en avons tous tenu compte.

1^{er} : Yaëlle Ortoli-Les Andelys-Le camion Mask.

2^e : Alex Chan-Paris-Le Space Turbo.

3^e : Frédéric Martin-Agneaux-Le robot Zoïds.

4^e : David Walczynski-Le Mée /Seine-Deux puzzles représentant des extraits du film Basil.

5^e : Manila Sisaleumsack-

d'aider tous les besoins en anglais commercial et économique de l'étudiant soucieux de préparer 1992. Sur PC (version 5''1/4 et 3''1/2) - Cedic Nathan, 590 F TTC.

You sait pas well english spreachen ?

Hein, hein, t'as jamais rien compris aux chansons des

1



2



3



Perpignan-Une boîte de Mako moulages avec Zorro.
6^e : Bertrand Pihan-Groslyay-Une boîte de dessins permettant de refaire tous les personnages connus de Walt Disney.

Du 7^e au 30^e. Tous les autres gagnent un jeu Basil.

Pierre-Antoine Courtaud-Neuville les Dieppe.

Benoît Remy-Chennevières.

Lisa Galino-Lanta.

Mélanie Wilemme-Limal Belgique.

David Bruillon-St Julien les Villas.

Aurore Volle-Loriol.

Matthias Moreau-Evreux.

Christophe Maes-Gundershoffen.

Christophe Favet-Givet.

Eric Blondet-Vitrolles.

Sylvain Fleury-Voisin le Bretonneux.

Eléna Docquin-Cluses.

Franck Peixoto-Paris.

Paul Mata-Aulnay sous Bois.

Jean-Louis Francis-Neuilly/ Marne.

Guillaume Trouvé-Nantes.

Philippe Boène-Muret-Eaunes.

Pierre Emmanuel Dufils-Darnetal.

Frédéric Hain-Argence.

Emmanuel Brasme-Vitry en Artois.

Vincent Jeandel-Tours.

Solida Phong-Lagny/ Marne

Christophe Tcheu-Paris.

Nicolas Aguarre-Sarcelles.

Les lots gagnés seront

envoyés dès la fin avril.

Amusez-vous bien !

Beatles, ne parlons pas de Madonna parce qu'alors elle, elle a bien trop l'accent américain pour que tu piges quoi que ce soit.

Pas de panique, une petite missive à l'ASL, ou encore un petit coup de fil et hop, tu pars du 3 au 23 juillet ou encore du 31 juillet au 20 août du côté de Bedford (j'sais pas où c'est, sois gentil avec moi, Yaka regarder une carte) et tu fais

deux heures de micro et trois d'anglais par jour. Isn't it pleasant ? Tu peux t'inscrire quel que soit ton niveau, de la cinquième à la première. Tu seras hébergé dans une famille « soigneusement sélectionnée » (du moment que la mère sait faire les Apple pies tout va bien !).

ASL, 15, allée des Genêts, 33127 Martignas.

Tél. 56.21.40.96.

Passions dangereuses!



de 145 F*
à 195 F*

GAME OVER :

Au fond de la galaxie règne la cruelle Gremla, souveraine tyranique et incontestée. Serez-vous assez téméraire pour l'affronter? Attention Gremla est très habile et ses stratégies sont mortelles.

SLAP FIGHT :

Vous êtes pilote d'un super avion le Slapfighter! Des monstres très habiles vous guettent sur la planète Orac. Détruisez-les.

ENDURO RACER :

Couché sur le guidon, debout sur

la roue arrière vous trouvez le désert. La piste s'ouvre devant vous, l'aventure commence.

TOP GUN :

C'est un film, c'est aussi un jeu où vous êtes le plus casse-cou des pilotes de la Navy américaine. Abattez et descendez vos ennemis.

RENEGADE :

New York! Du métro au ghetto la violence est partout. Défiez les méchants et soyez le renégade cruel et impitoyable. Chaque seconde de survie est une victoire!

WIZBALL :

Un monde noir et triste, c'est la planète de l'abominable Zark. Passez à la conquête de la couleur et peignez la planète aux couleurs de la vie, avec la balle magique.

FLASH POINT :

La troisième guerre mondiale est déclarée. L'Ouest et l'Est s'affrontent dans un conflit super-mortel. Canons, lasers, stratégie. C'est la guerre, gagnez-la!

* Prix public généralement constaté.
Thomson MO-10. Cassettes ou disquette.



FRANCE IMAGE LOGICIEL

La passion des défis

Une Chevrolet Corvette, ça vous dit ?

C'est le premier prix d'un super grand concours réalisé conjointement par Sega et Skyrock. Sont à gagner également des voyages au Sénégal, en Grèce et en Tunisie plus un nombre impressionnant de hards et de softs Sega. Bon évidemment ce concours, Game n'y est pour rien, mais comme on adore jouer et que les lots sont alléchants (allez savoir ?) on vous file le tuyau : les bulletins-réponses sont dans des présentoirs sur tous les points de vente Sega. Good luck old chaps, faites gaffe, le père Outric (alias Michel Roveau) est sur les rangs.

Be'ST : le meilleur des clubs ?

De toute façon, meilleur ou pas, ça c'est vous qui le déciderez et non pas moi, n'étant pas utilisatrice. Mais là n'est pas la question ! Be'ST est donc un club pour utilisateurs de... ST. Et il se propose d'être différent des autres, plus proche (bien que pouvant être très éloigné) de vous grâce notamment à un bulletin de liaison qui paraît deux fois par mois. Grâce notamment et grâce surtout, pour être correcte.

Bon alors quoi d'intéressant dans ces lettres de liaison ? Des infos — revue de presse, tiens c'est gentil !

—, des annonces sur les logiciels qui sortent vrai-

ment — alors, là, si comme vous le souhaitez vous ne vous trompez jamais sur la date de parution, messieurs les animateurs de Be'ST, et bien chapeau, mais ça m'étonnerait, vu ce que nous racontent les éditeurs — des tests et essais et des PA.

Avoir des tuyaux deux fois par mois cela peut vous être utile, alors si vous voulez plus de renseignements, écrivez au secrétariat du club :

M. Vidal — Rés. Beau Soleil, 39, rue F. Poulenc, 17300 Rochefort.

Votre prose

Vous souvenez-vous, il y a deux mois je lançais un appel en vous demandant de nous écrire des articles pour qu'on puisse juger « sur pièces » — plutôt que de nous demander ce qu'il fallait faire pour devenir un grand journaliste — votre prose. L'un d'entre vous a relevé le défi, n'ayons pas peur des mots, et nous envoie deux feuillets sur les jeux de rôle. Super, bravo ! D'autant plus bravo d'ailleurs que... Machin nous donne une liste des boutiques françaises où à sa connaissance on peut se procurer des jeux de rôle : un lecteur en or, je vous l'assure. (Simplement si j'ai dit Machin, c'est parce que nous n'avons pas eu, ou égaré ses coordonnées,



Bard's Tale III

Electronic Arts vient de nous annoncer l'arrivée prochaine de *Bard's Tale III* ; prévu pour juin dans un premier temps sur C64 et 128 au prix de 169 F. Ce nouveau titre, « Thief of Fate » promet de nous offrir plus de monstres, de niveaux de donjons, et de sorts magiques, de quoi passer de très longues nuits...

alors s'il veut bien se rappeler à nous, nous nous ferons un plaisir de « subventionner » son envoi. Au fait, j'attends toujours d'autres œuvres, vous voyez bien que nous leur réservons bonne place.

La folie des jeux de rôle

Créés en 1974 les jeux de rôle n'envahirent la France qu'au début des années 80. Mais depuis, les petits Français se sont bien rattrapés. Il existe même quelques jeux de rôle français comme « Légendes »,



Dis, comment ça marche un ordinateur ?

Pour t'aider à répondre à cette question angoissante quoique passionnante (ou : parce que passionnante ?) Fischer Technik lance toute une nouvelle gamme de jouets.

Avec le « Computing Experimental » et son environnement, tu vas expérimenter le fonctionnement électronique d'un ordinateur. Tu apprendras les grands principes de fonctionnement puis la manipulation de certains « périphériques » de base.

Si par contre tu t'achètes, ou on t'offre, une boîte de construction Fischer Tech-

nik, tu vas surtout apprendre à connecter de drôles de périphériques sur ton micro, et ensuite à les programmer pour les piloter selon ton bon plaisir. Exemples : une machine-outils, un robot, un traceur de courbes, un scanner. Et puis, pas d'inquiétude quasiment toutes les interfaces existent : pour Amstrad CPC, toute la gamme Thomson, le C64, les PC et Apple II.

Presque aussi formatrices qu'un BTS informatique, des boîtes très intelligentes. En vente dans tous les magasins de jouets.

NOMS	VILLES	TEL.
— EUREKA	ORLEANS	38.53.23.62
— EVASION	ANGERS	41.86.08.07
— POKER D'AS	TOURS	47.66.60.36
— L'AMUSANCE	RENNES	99.31.09.97
— LIRE ET ECRIRE	VANNES	97.47.38.55
— MULTITUD	St NAZAIRE	40.22.58.64
— FARANDOLE	ANGOULEME	45.95.47.25
— LA LUNE NOIRE	LIMOGES	55.34.54.23
— FALINE JOUETS	BAYONNE	59.59.03.86
— JEUX DU MONDE	TOULOUSE	61.23.73.88
— ECHEC ET MAT	ROUEN	35.73.38.88
— ECHEC ET MAT	ROUEN	35.71.04.72
— AU CLAIR DE DUNE	LE HAVRE	35.41.71.91
— CELLULES GRISES	EVRY	64.97.81.74
— CACHE CACHE	ST ETIENNE	77.32.46.25
— LE QUARTIER BLATIN	CLERMONT-FERRAND	73.93.44.55
— JEUX DESCARTES	PARIS	42.65.28.53
— TOUR DE MARCILLY	CHALON SUR MARNE	85.48.59.27
— LA VOUIVRE	NIMES	66.76.20.04

« Empire galactique », « La compagnie des glaces ». On constate d'ailleurs que pour un nombre de joueurs beaucoup plus restreint, les Français jouent beaucoup plus que les Américains ou les Anglais. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir des joueurs surexcités par de fortes doses de café, s'armer de leur épée à deux mains, de leur colt 45 ou de leur pistolet laser et passer des nuits blanches dans le monde de Tolkien (« Donjons et Dragons », « Les terres du milieu ») ou dans l'univers fantastique d'HP. Lovecraft (« L'appel de Cthulhu »).

Il existe plusieurs types de joueurs : les occasionnels et les mordus. Les occasionnels jouent une fois par hasard pour se défouler, il leur faut donc des jeux d'action où la réflexion cède sa place à l'action. Pour eux, les jeux comme « Donjons et Dragons », « Zone » ou « Bitume » sont parfaits. Les autres — les mordus — jouent régulièrement et pratiquent autant les jeux d'action que les jeux de réflexion comme « L'appel de Cthulhu » ou « M.E.R.P » (abréviation de « Middle Earth Role Playing » : « Les terres du milieu »).

Aux Etats-Unis la passion des jeux de rôle va parfois très loin et certains « mordus » se sont suicidés en se prenant réellement pour les personnages qu'ils incarnaient. A ce propos, on ne manquera pas de relever un drame qui s'est déroulé Outre-Atlantique il y a de cela quelques années : un beau jour on découvrit le corps d'une jeune femme sauvagement poignardée. Après quelques mois d'enquête les policiers démasquèrent l'assassin, qui avoua immédiatement. Le meurtrier était en fait le fiancé de la victime et il affirma que celle-ci était la sorcière d'une citadelle du

chaos et qu'elle lui avait volé le trésor qu'il était parvenu à obtenir au péril de sa vie !

Bien sûr, ces cas sont extrêmement rares et ils ne m'empêcheront pas de passer des nuits blanches à combattre les entités du mythe de Cthulhu et des après-midi à jouer à « Fer et flammes » ou aux « Passagers du vent ».

Voici une liste assez complète des boutiques où vous pourrez trouver tous les jeux de rôles que vous désirez ainsi que des revues spécialisées.

Machin



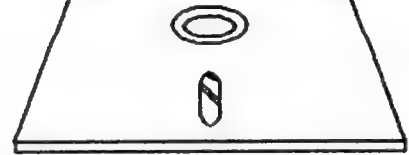
**Tous sur FR3 les
mercredis de
15 à 17 H**

Pourquoi ? Mais pour jouer et gagner avec *Space Racer* le dernier hit de chez Loriciels.

On va gagner, (tel est le nom de l'émission hebdomadaire) met depuis le 30 mars dernier deux équipes de jeunes téléspectateurs face à face. Pour gagner, l'une d'entre elles doit remporter une série d'épreuves dont « le jeu de l'ordinateur ». Depuis peu, ce jeu sur ordinateur est *Space Racer*.

Chaque concurrent a le droit de s'échauffer en coulisses, par contre ensuite il doit faire son score en 45 secondes. Si vous voulez vous confronter à « ceux » qui passent à la télé...

INTERSOFT



15, Rue des Lices - 84000 AVIGNON

Tel : 90.85.76.98

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL

**PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC
ATARI ST
AMIGA**

U
T
I
L
I
T
A
I
R
E
S

**TOUTES LES NOUVEAUTES
A DES PRIX INCROYABLES**

E
D
U
C
A
T
I
F
S
J
E
U
X

FONCTIONNEMENT:

Le centre d'échange INTERSOFT vous propose un échange de vos anciens logiciels afin de vous permettre d'avoir des nouveautés sans avoir à garder les logiciels qui ne vous intéressent plus.

Pour recevoir le catalogue des logiciels de votre machine, retournez nous le bon dûment rempli

**Bon à retourner à :
INTERSOFT 15 Rue des Lices
84000 AVIGNON**

GAME 07/88

**Oui, je désire recevoir le catalogue de logiciel
pour ☐ PC & COMPATIBLES**

☐ AMSTRAD CPC

☐ ATARI ST

☐ AMIGA

Joindre 1 timbre

à 2,20 F

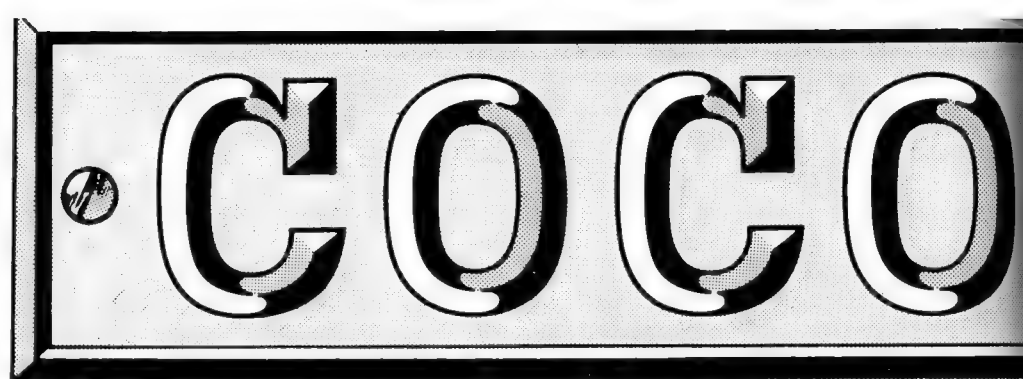
NOM: _____

PRENOM: _____

ADRESSE: _____

CODE POSTAL: _____

VILLE: _____



IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE

41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE

13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ☎ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC K7	COMMODORE 64	SPECTRUM	PC 1512 & COMPATIBLES	ATARI 520/1040 STF
COMPILATIONS : C/D TOP TEN COLLECTION 99/145 10 GREAT GAMES 2 110/190 ARCADE ACTION 110/180 LES GEANTS D'ARCADE 110/190 GOLD HITS N.3 110/190 GAME SET & MATCH 129/169 MAGNIFICENT 7 110/159 IMAGINE ARCADE HITS 110/159 ALL STAR HITS N.2 110/159 LES TRESORS DE U.S. GOLD 110/169 ALBUM EPYX 110/180 LIVE AMMO 110/169 AMSTRAD GOLD HITS N.2 95/145 OCEAN ALL STAR HITS 95/145 HIT PACK 95/145 HIT PACK 2 95/145 HIT PACK TRIO 95/145 6 PACK VOL.2 95/145 ARKANOID 2 89/145 A.T.F. 89/139 BLOOD VALLEY 95/145 BUBBLE BOBBLE 95/145 BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT 95/145 BASKET MASTER 89/145 BUGGY BOY 95/145 CHAIN REACTION 95/145 CRAZY CARS 129/159 COMBAT SCHOOL 89/145 CALIFORNIA GAMES 89/139 DARK SCEPTRE 95/145 DEATH WISH 3 89/139 ENDURO RACER 89/139 FLYING SHARK 99/145 G.B. AIR RALLY 110/169 GUILD OF THIEVES 110/169 GALACTIC GAME 95/145 GUADALCANAL 95/145 GRYZOR 89/139 GAUNTLET 2 95/145 HURLEMENTS 110/169 IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145 INTERNATIONAL KARATE + 95/145 INDIANA JONES 95/145 L'AFFAIRE SANTA FE 110/169 LA MARQUE JAUNE 245/245 L'ANGE DE CRISTAL 145/195 L'OEIL DE SETE 145/185 LES MAITRES DES AMES 110/169 MACH 3 129/179 MATCH DAY 2 89/149 NORTHSTAR 95/145 NIGEL MANSELL GRAND PRIX 95/145 OUT RUN 89/145 PREDATOR 89/145 POWERPLAY 110/169 PUB GAMES 95/149 PLATOON 89/145 PROFESSION DETECTIVE 110/169 PSYCHO SOLDIER 89/145 PROHIBITION 145/190 QIN 95/145 RAMPAGE 95/145 ROLLING THUNDER 95/145 RASTAN SAGA 89/139 RYGAR 89/139 ROAD RUNNER 89/139 SUPER HANG ON 95/145 SUPERSTARS SOCCER 95/145 STAR WARS 95/145 SIDE ARMS 89/145 SUPER SPRINT 89/145 SILENT SERVICE 90/139 STARGLIDER 145/195 TARGET RENEGADE 89/145 TOUR DE FORCE 95/145 TETRIS 95/145 THUNDERCATS 89/139 TRANTRON 89/139 VENOM STRIKE BACK 95/145 WIZARD WARZ 89/139 WORLD CLASS LEADERBOARD 89/139 WONDERBOY 89/139	COMPILATIONS : C/D ARCADE ACTION 110/180 LES GEANTS D'ARCADE 110/190 TOP TEN COLLECTION 99/145 GAME, SET & MATCH 129/179 LES TRESORS D'US GOLD 115/179 MAGNIFICENT 7 110/169 ALBUM EPYX 99/149 HIT PACK 89/139 HIT PACK 2 89/139 HIT PACK TRIO 89/139 6 PACK VOL. 2 89/139 POWER CARTRIDGE 470 K 4TH INCHES 95/145 ARKANOID 2 95/145 A.T.F. 89/139 APOLLO 18 95/145 AIRBORNE RANGER 145/195 ACE 2 95/149 BIVOUAC 189/189 BARD'S TALES 110/180 BARD'S TALE 2 390 BASKET MASTER 89/145 BUGGY BOY 95/145 BUBBLE BOBBLE 95/145 CHAMPIONSHIP SPRINT 120/169 CHAIN REACTION 95/149 CHESSMASTER 2000 120/195 CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 120/199 COMBAT SHOOT 89/145 CALIFORNIA GAMES 89/139 DEMON STALKER 110/169 DARK CASTLE 740 DEFENDER OF THE CROWN 130/145 FRIGHTMARE 95/145 FLIGHT SIMULATOR II. N. FR 490/590 G.B. AIR RALLY 120/190 GRYZOR 95/145 GETTYSBURG 390 GUADALCANAL 139/189 GAUNTLET 2 95/145 IMPACT 120/169 ICE HOCKEY 110/169 KNIGHT GAMES 2 95/145 LORD OF CONQUEST 99/169 LAST NINJA 99/145 MAGNETRON 95/145 MINI PUT 120/169 MATCH DAY 2 95/145 NORTHSTAR 95/145 OUT RUN 95/145 PAC LAND 95/ PREDATOR 95/145 POWER AT SEA 180 PLATOON 89/145 PROJECT STEATH FIGHTER 145/195 PROHIBITION 175/175 P.H.M. PEGASUS 120/165 PIRATES 145/185 ROLLING THUNDER 95/145 RASTAN SAGA 95/145 REVS + 120/169 SKYFOX 2 110/169 STRIKE FLEET 180 SUPER STAR SOCCER 95/180 STAR WARS 95/145 SIDE ARMS 89/145 SUPER SPRINT 95/135 STARGLIDER 160/190 SILENT SERVICE 89/139 TARGET RENEGADE 95/145 TOP FUEL CHALLENGE 95/145 THE TRAIN 99/149 TETRIS 95/145 TEST DRIVE 99/149 THE HUNT FOR RED OCTOBER 169/219 TRAILBLAZER 2 95/145 THUNDERCATS 95/145 VENOM STRIKE BACK 95/145 WORLD TOUR GOLF 120/190 WARGAME CONSTRUCTION SET 240 WORLD CLASS LEADERBOARD 95/145	COMPILATIONS : LES GEANTS D'ARCADE 120 TOP 10 COLLECTION 120 LES TRESORS DE U.S. GOLD 110 GAME, SET & MATCH 129 MAGNIFICENT 7 110 HIT PACK 95 HIT PACK 2 95 HIT PACK TRIO 95 6 PACK VOL.2 95 ARKANOID 2 95 A.T.F. 95 ACE 2 95 BASKET MASTER 95 CRAZY CARS 140 CALIFORNIA GAMES 95 COMBAT SHOOT 89 ENDURO RACER 95 F 15 STRIKE EAGLE 120 G.B. AIR RALLY 120 GAUNTLET 2 95 GRYZOR 89 GUNSHIP 120 GUADALCANAL 95 INTERNATIONAL KARATE + 95 INDIANA JONES 95 MATCH DAY 2 89 NORTHSTAR 95 NIGEL MANSELL 95 OUT RUN 95 PREDATOR 95 P.H.M. PEGASUS 95 PLATOON 89 ROADWAR 95 ROLLING THUNDER 89 RAMPAGE 95 RASTAN SAGA 89 RYGAR 89 RENEGADE 85 ROAD RUNNER 95 SIDE ARMS 95 SUPER HANG ON 95 SUPER SPRINT 95 SILENT SERVICE 120 THE HUNT FOR RED OCTOBER 145 TRANTRON 95 WORLD CLASS LEADERBOARD 85 ATARI XL/XE ACE OF ACES 99/149 ARKANOID 95/145 AIRWOLF 95/ BASIL DETECTIVE 110/160 CRUSADE IN EUROPE 120/169 COLOSSUS CHESS 4.0 120/169 DRUID 120/169 GAUNTLET 95/145 ENCOUNTER 120/169 F 15 STRIKE EAGLE 120/169 GUILD OF THIEVES 210 GREEN BERET 95/ INTERNATIONAL KARATE 95/149 KNIGHT ORC 189/195 LEADER BOARD 95/145 MIG ALLEY ACE 120/169 MIRAX FORCE 110/169 NATO COMMANDER 120/ PIRATES OF THE BARBARY COAST 140 SPY VS SPY 2 89/ SPY VS SPY 3 120/180 SPITFIRE 40 120/169 SPITFIRE ACE 120/169 SOLO FLIGHT 2 120/169 SILENT SERVICE 95/145 TUER N'EST PAS JOUER 110/169 THE PAWN 110/169 TOMAHAWK 110/169 WINTER OLYMPIADE 88 120/...	ALBUM EPYX 195 ACE 2 195 ARKANOID 190 ANNALS OF ROME 290 ANCIENT ART OF WAR 350 ANCIENT ART OF WAR AT SEA 430 BED LAM 225 BRUCE LEE 175 BOULDERDASH 2 145 BLUEBERRY 245 BOB MORANE (S.F.) 199 BOB MORANE (CHEVALERIE) 199 BOB MORANE (LA JUNGLE) 199 CALIFORNIA GAMES 195 CRAZY CARS 195 CLASSICS 2 195 CONFLICT IN VIETNAM 245 CRUSADE IN EUROPE 290 CRASH GARRET 269 CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED 245 COMMANDO 390 CHESSMASTER 2000 190 DEJA VU 390 DEFENDER OF THE CROWN 245 DESTROYER 215 FORTUNES DU FOOTBALL 290 FLIGHT SIMULATOR 450 SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM. 250 I'UNITE 250 SCENERY JAPAN 250 SCENERY SAN FRANCISCO 250 GAUNTLET 245 GRYZOR 185 GETTYSBURG 390 GUNSHIP 295 ICE HOCKEY 290 IMPACT 179 INFILTRATOR 2 345 JINXTER 245 JET 490 KARATEKA 290 KNIGHT ORC 245 KAMPFGUPPE 350 KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3) 295 L'AFFAIRE VERA CRUZ 225 L'AFFAIRE SYDNEY 225 LAST MISSION 225 LE MAITRE DES AMES 215 LE NECROMENCIEN 195 MINI PUT 245 MACH 3 215 MICRO SCRABBLE 290 MASQUE + 225 MECH BRIGADE 290 MEURTRES EN SERIE 270 PIRATES 225 PC 1512 HITS 225 PSI 5 290 POLICE QUEST 245 PROHIBITION 220 PHANTASIE 3 290 QIN 289 RAD WARRIOR 245 SUBBATTLE 245 STARFLIGHT 245 STAR LORD 290 SPACE QUEST 2 350 SHANGAI 195 S.D.I. 275 STARGLIDER 195 SILENT SERVICE 225 TURBO DRIVER 225 TETRIS 195 THE HUNT FOR RED OCTOBER 225 TEST DRIVE 245 TRIVIAL PURSUIT 340 U.M.S. 225 ULTIMA 3 225 ULTIMA 4 225 VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE 285 WINTER OLYMPIADE 88 195 WIZBALL 185 WIZARD CROWN 245 WORLD TOUR GOLF 185 WORLD CLASS LEADERBOARD 450	ALBUM EPYX : WINTER GAMES WORLD GAMES CHAMPIONSHIP WRESTLING SUPERCYCLE 0239 COMPUTER HITS DEEP SPACE LITTLE COMPUTER PEOPLE BRATACCAS HACKER 2 295 LES GEANTS DE L'ARCADE: ROAD RUNNER GAUNTLET INDIANA JONES METROSCROSS 245 LES GUERRIERS : ALTAR PROHIBITION T.N.T. 245 LES CLASSIQUES : INVADERS PAC MAN BREAKOUT 245 ARKANOID 2 195 ALTERNATIVE WORLD GAMES 195 AMERICAN POOL 99 BMX SIMULATOR 169 BOBO 245 BLACK LAMP 195 BARBARIAN (PSYNOSIS) 195 BARBARIAN (PALACE SOFT) 140 CASINO ROULETTE 225 CAPTAIN AMERICA 195 CARRIER COMMAND 220 CHESS (PSION) 295 CALIFORNIA GAMES 290 CRAZY CARS 225 DONGEON MASTER 245 DEFENDER OF THE CROWN 269 ENDURO RACER 145 FLINSTONES 195 FLIGHT SIMULATOR II NF 345 GAUNTLET 2 195 GUNSHIP 239 KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3) 290 L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD 225 LEADER BOARD 175 MANHATTAN DEALER 225 MACH 3 195 MARBLE MADNESS 195 MANOIR DE MORTVILLE 175 OBLITERATOR 225 OUT RUN 195 PINK PANTER 195 POWER STRUGGLE 190 PREDATOR 225 ROADWARS 195 RETURN TO GENESIS 195 ROLLING THUNDER 195 INTERNATIONAL SOCCER 195 SPACE HARRIER 195 SECONDS OUT 185 STRIP POKER 2 195 SHUFFLEBOARD 99 SPIDERTRONIC 215 STAFF X29 215 SUPER SPRINT 140 STAR TREK 175 TRANTRON 195 TEST DRIVE 295 THE HUNT FOR RED OCTOBER 225 TERRORPODS 195 U.M.S. 225 ULTIMA 4 FRANÇAIS 285 VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE 295 VAMPIRE EMPIRE 195 WHERE TIME STOOD STILL 195 WARLOCK'S QUEST 215 WINTER OLYMPIADE 88 195 XENON 185

INTUT



**1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS
ET REGION PARISIENNE**

**HORAIRES D'OUVERTURE :
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10 H A 19 H**

AMIGA	APPLE	CONSOLE SEGA	CONSOLE NINTENDO	MATERIEL
ARKANOID 269 ART OF CHESS 249 BATTLE SHIP 230 BOBBLE BUBBLE 245 BMX SIMULATOR 245 BACKLASH 240 BALANCE OF POWER 295 BARBARIANS 199 BARD'S TALES 225 CRACK 290 CASINO ROULETTE 245 CALIFORNIA GAMES 290 CRAZY CARS 245 DESTROYER 350 DARK CASTLE 290 DEJA VU 345 DEFENDER OF THE CROWN 315 ESMERALD MINES 190 EAGLE NEST 195 FERRARI FORMULA ONE 290 FORMULA ONE GD PRIX 190 FLINSTONES 245 FEUD 145 FAERY TALES ADVENTURE 390 FLIGHT SIMULATOR 2 345 G. B. AIR RALLY 195 GARRISON 269 GRID START 99 INDOOR SPORT 290 IMPACT 140 INSANITY FIGHT 225 JET 450 JUMPJET 169 KARTING GRAND PRIX 145 KING OF CHICAGO 290 KARATE KID 2 225 KING QUEST TRIPLE PACK 290 LEADER BOARD 215 MERCENARY 225 MARBLE MADNESS 195 NORTHSTAR 195 OBLITERATOR 245 PINK PANTER 195 PERSECUTOR 195 PORT OF CALL 430 POWERPLAY (FRANCAIS) 195 ROLLING THUNDER 225 ROAD WARS 245 STRIP POKER 2 145 SECONDS OUT 199 STAR WARS 245 SILENT SERVICE 245 SINBAD 335 TRANTOR 195 THE WALL 189 THUNDERBOY 189 TETRIS 185 TIME BANDIT 185 THE HUNT FOR RED OCTOBER 225 THAI BOXING 99 TERROR PODS 195 TEST DRIVE 325 VOYAGE CENTRE TERRE 339 VAMPIRE EMPIRE 245 WINTER OLYMPIADE 88 195 XENON 195	AUTODUEL 265 ALTERNATE REALITY (CITY) 290 ALTERNATE REALITY (DUNGEON) 290 B 24 260 BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT 250 BARD'S TALE 2 390 BATTLE CRUISER 590 COLONIAL CONQUEST 295 CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 290 CALIFORNIA GAMES 390 COMMANDO 320 CHESSMASTER 2000 330 DEATH SWORD 225 DONDRA 290 DAMBUSTER 250 DECISION IN THE DESERT 290 DESTROYER 320 ETERNAL DAGGER 260 GUILD OF THIEVES 199 FLIGHT SIMULATOR 2 490 F15 STRIKE EAGLE 230 IKARI WARRIOR 320 INDOOR SPORT 295 INFILTRATOR 2 390 JET 490 SCENERY DISK 1 a 7 1/2 unite 230 SCENERY DISK N. 11 260 KARATEKA 320 KING QUEST 3 390 KUNG FU MASTER 190 MECH BRIGADE 350 MARBLE MADNESS 295 MOEBIUS 520 PIRATES 350 PANZER STRIKE 295 P. H. M. PEGASUS 350 PHANTASIE 1 390 PHANTASIE 2 390 PHANTASIE 3 290 REALM OF DARKNESS 250 RING OF ZILFIN 250 RAD WARRIOR 210 SONS OF LIBERTY 345 STREET SPORT BASEBALL 390 STREET SPORT BASKETBALL 390 SPY VS SPY 3 260 SHARD OF SPRING 250 SHILOH 350 SPINDIZZY 190 SUBBATTLE SIM 290 SKYFOX 240 SPY VS SPY 190 SOLO FLIGHT 240 STARGLIDER 290 SILENT SERVICE 285 SUMMER GAMES 290 SUMMER GAMES 2 260 THUNDERCHOPPER 260 TRIPLE PACK 190 THE PAWN 250 ULTIMA 3 360 ULTIMA 5 690 WARSHIP 390 WORLD CLASS LEADERBOARD 350 WINTER GAMES 260 WIZARD CROWN 350	CONSOLE SEGA : + OUT RUN + HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL 890 CONSOLE SEGA : + PISTOLET PHASER + MARKSMAN SHOOTING + TRAP SHOOTING + SAFARI HUNT + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL 1199 PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING - TRAP SHOOTING - SAFARI HUNT 449 JEUX : AFTER BURNER 295 ALIEN SYNDROME 195 ALEX KIDD 195 ACTION FIGHTER 195 ASTRO WARRIOR / PIT POT 195 ALIEN SYNDROME 195 BANK PANIC 149 BLACK BELT 195 CHOPLIFTER 195 ENDURO RACER 195 F16 FIGHTER 149 FANTASIE ZONE 195 FANTASIE ZONE 2 249 GLOBAL DEFENSE 195 GREAT GOLF 195 GREAT FOOTBALL 195 GREAT BASKETBALL 195 GREAT BASEBALL 195 GREAT VOLLEYBALL 195 GANGSTER TOWN 195 GHOST HOUSE 149 KUNG FU KID 195 MISSILE DEFENSE 3D 195 MY HERO 149 OUT RUN 230 PRO WRESLING 195 QUARTET 195 RESCUE & MISSION 195 ROCKY 249 SPY VS SPY 149 SECRET COMMAND 195 SUPER TENNIS 149 SPACE HARRIER 249 SHOOTING GALLERY 195 TEDDY BOY 149 TRANSBOT 149 THE NINJA 195 WORLD SOCCER 195 WORLD GRAND PRIX 195 WONDERBOY 195 ZAXXON 3D 245 ZILLION 2 195 ZILLION 195	CONSOLE NINTENDO : + 2 JOYSTICKS + CABLE PERITEL + SUPER MARIO BROS 1190 JEUX : BALLOON FIGHT 215 CLU CLU LAND 215 DONKEY KONG 215 DONKEY KONG JR. 215 DONKEY KONG 3 215 EXITEBIKE 215 GOLF 215 ICE CLIMBER 215 KUNG FU 215 MARIO BROS 215 MACH RIDER 215 PRO WRESLING 215 POPEYE 215 PINBALL 215 SLALOM 215 SUPER MARIO BROS 215 SOCCER 215 TENNIS 215 URBAN CHAMPION 215 VOLLEY BALL 215 WRECKING CREW 215 JEUX POUR PISTOLET A RAYONS : HOGAN'S HALLEY 215 WILD GUN MAN 215 JOYSTICKS QUICKSOT 2 69 QUICKSOT 2 TURBO 129 SPEEDKING KONIX 119 SWITCH JOY 99 PROFESSIONAL 139 PRO 5000 159 DISQUETTES VIERGES DISQUETTES VIERGES DE GRANDE MARQUE ATARI ST / AMIGA / ... : 10 DISQ. 3.5" SF/DD 99 10 DISQ. 3.5" DF/DD 120 BOITE RANGEMENT 50 DISQ 99 BOITE RANGEMENT 150 DISQ 150 APPLE / C64 / ATARI XL : 10 DISQ. 5" 1/4 NEUTRES 39 10 DISQ. 5" 1/4 SF/DD 69 10 DISQ. 5" 1/4 DF/DD 99 BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ 99	MATERIEL ATARI ST 520 STF 2990 520 STF + MONITEUR MONO 4480 520 STF + COULEUR SC1425 5490 520 STF + COULEUR 8801 4990 1040 STF 4790 1040 STF + MONITEUR MONO 5990 1040 STF + COULEUR 8801 6990 1040 STF + COULEUR SC1425 7490 MEGA ST : MEGA ST2 + MONOCHROME H.R. 9450 HT MEGA ST2 + COULEUR 10750 HT MEGA ST4 + MONOCHROME H.R. 12450 HT MEGA ST4 + COULEUR 13750 HT MEGA ST2 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM 804 19950 HT MEGA ST4 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM 804 22950 HT LECTEURS SUPPLEMENTAIRES : SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA 1990 SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA 4990 CUMANA 3" 5 DF 1 MEGA 1650 CUMANA 5" 1/4 1 MEGA 2190 MONITEURS ATARI : MONOCHROME HR SM124 1590 COULEUR SC1425 2590 COULEUR SC1224 2990 MONITEURS COULEUR PHILIPS : - 8801 2490 - 8832 (COULEUR + MONO + TTL) 3490 IMPRIMANTES : ATARI SMM804 1990 LASER SLM804 11450 HT STAR LC10 COMPLETE 2990 STAR NB 24/10 5990 INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10 800 CABLE IMPRIMANTE 150 RUBAN ENCREUR SMM804 79 RUBAN ENCREUR NL10 79 COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER. POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150FF. ENVOI PAR SERNAM. RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00 SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.

**VENTE PAR
CORRESPONDANCE**

à adresser
exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris

GAME 07/88



NOM _____
ADRESSE _____

TEL _____

Date d'expiration - / - Signature _____

TITRES _____ PRIX _____

Participation aux frais de port et d'emballage. + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer
Règlement je joins ☐ cheque bancaire ☐ CCP ☐ mandat lettre ☐ C.B

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de rembt)
PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL ☐ AMSTRAD ☐ APPLE ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

Concours Méwilo : qui part aux Antilles ?

L'angoisse monte et je sais bien que vous avez tous « sauté » ma prose pour aller lire la première ligne. Eventuellement, pour les amnésiques, je rappelle que le concours Méwilo vous était offert par Coktel Vision, Muriel Tramis, l'auteur du jeu Méwilo, et l'office du tourisme martiniquais. Le premier prix est... est... UN VOYAGE D'UNE SEMAINE POUR DEUX PERSONNES AUX ANTILLES.

1° : Jean-Claude Giffaut - St-Jean Le Blanc

2° : Alexandre Boeuf, gagne trois volumes de l'encyclopédie « Délices de la cuisine créole ».

3° au 25° : vous gagnez tous un jeu Coktel Vision.
Patrice Barbier,
Jean-Jacques Balaguer,
Elisabeth Campas,

Thierry Hervé,
Nicolas Paul,
Jean-Marie Houin,
Stéphane Juraver,
Philippe Casteran,
Cédric Cavarroc,
Philippe Celdran,
Arnaud Masse,
Dominique Le Nestour,
Frédéric Delleaux,
Alain Chareyre,
Stéphane Malaret,
Raymond Gourio,
Loïc Garçon,
Michèle Penfenteun,
Caroline Serres,
Jean-Marc Raticiaux,
Yves Lerouge,
Michèle Troupenat,
Jacques Malaret.

Vous recevrez les « petits lots » dès cette fin du mois d'avril, quant au vainqueur nous le prévenons dès maintenant et vous verrez certainement sa photo dans le prochain numéro de Game Mag.

Le Poivron rouge communique

Qui c'est çui-là ? Paraît que j'aime bien son pseudo, mais ça me dit rien. Ah lala, ma pov'tête ! Bref il nous dit que si on veut programmer notre Minitel y'a qu'un seul code à retenir : 36 15 code CLUBTEL*POIVRON. Ça y est, j'vous ai filé l'info.

Si tu cherches un club.

• Pour défenseurs du MSX : il faut écrire à Thierry Herlinger, 14 rue Etienne Colongues, 31770 Colomiers. Thierry se propose d'organiser des échanges de bidouilles.

Coconutsss

Le nombre des boutiques Coconut a encore augmenté. Après celles du boulevard Voltaire et de l'Etoile,

à Paris, une antenne complète fut créée l'an passé à Madrid en Espagne. Toujours dans le sud mais en France, c'est à Montpellier que s'est ouverte la quatrième boutique.

Les pannes détectées plus vite que chez le garagiste

C'est le dernier gadget découvert dans les malles du « Hong Kong Trade Development Council » : un petit ordinateur de bord, qui se branche dans la boîte à fusibles de votre automobile, et émet des signaux lumineux et sonores dès qu'il ressent un problème. Boîte de vitesses, plaquettes de freins, niveau d'huile, bougies... sont ainsi sans arrêt contrôlés. En vente dans les magasins d'accessoires auto.

Mireille



Le Simobile : permis de conduire assisté par ordinateur

Mercuriel, société d'édition de logiciels spécialisée dans la simulation nous a

fait la démo d'un nouveau super produit. Attention, strictement professionnel, mais il n'est pas exclu que vous ayez bientôt à l'utiliser. Je m'explique : le Simobile est un « micro-simulateur » (= simulateur piloté par un micro) de conduite automobile associant les capacités d'un vidéodisque et d'un micro. Précisément d'un Amiga 2000. Ce produit va être vendu aux auto-écoles : vous l'utiliserez donc peut-être. (Bandes de petits veinards, c'était pas comme ça de mon temps etc., etc).

Résultats du concours Superski

Avec tous les gagnants dont nous publions enfin les noms dans ce numéro (excusez-nous sincèrement pour tout ce retard), j'espère au moins que nous allons faire des tas d'heureux. Voici les vainqueurs de Superski de Microïds — concours paru dans Game Mag n° 4 — Les lots leur seront envoyés dès cette fin du mois d'avril et nous prendrons contact avec le premier pour savoir comment lui remettre sa paire de skis.

1° : David Maillaux-Bertrand - Limoges - une paire de skis

2° au 4° : cinq logiciels Microïds

Serge Espinasse - Chambéry,
Yvan Lucts - Villeaux,
Jean-Michel Ghosn - Pierrefeu

5° au 10° : quatre logiciels - Microïds

Stéphane Guitton - Ablon,
Albin Humez - Desvres,
Jérôme Lespès - Morcenx,

Frédéric Granier - Biliou par Chavavines,
Carole Duguy - Ligne,
Eric Fauquemergue - Tincques.

11° au 25° : deux logiciels Microïds

Pascal Dalayon - Roche la Molière,
Fabien Azam - Belcodène,
Gilles Brun - Paris,
Benoît Roque - Chaville,
Renaud Miette - Rocroi,
Frédéric Phulpin - Liverdun,
Yann Wegerhoff - Les Clayes sous Bois,

Eric Fenech - St Cyr L'Ecole,
Laurent Jouffroy - Le Pradet,
David Diaz - Narbonne,
Raynald Lebeau - Auxerre,
Emmanuel Bergon - Asnières,
Bruno Gallier - Muret,
Tony Princet - Pleumartin,
Philippe Casteran - St Plancard.

26° au 30° : un logiciel Microïds
Christophe Luzège - Douvalne,
Sébastien Martinez - St Ouen,
Pascal Lompech - Argenteuil,
Laurent Visot - Flavigny/Moselle,
Stéphane Hernandez - Dasté par Senoncourt.

ACTUALITE

COKTEL VISION

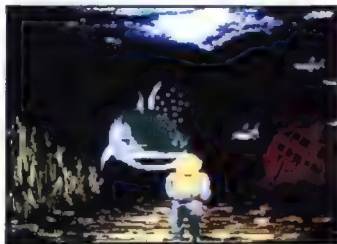
AUX FRONTIERES DU REEL

LE MONSTRE DES EAUX A ENCORE FRAPPE !

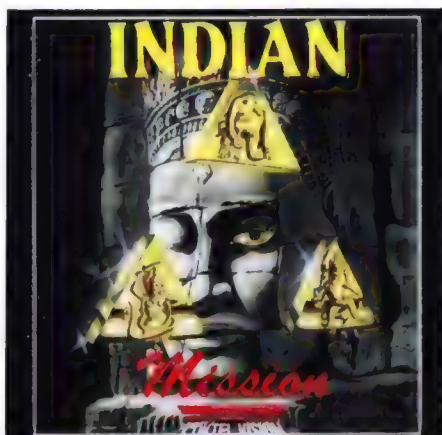


Un monde étrange où règne un homme, le capitaine Némé, génial inventeur du Nautilus.

Un monde cruel et inconnu d'où l'hostilité peut surgir à tout moment et vous précipiter dans des luttes sans merci.



Coktel Vision vous entraîne dans l'incroyable univers de Jules Verne. Prenez les commandes du Nautilus et jetez vous dans cette grande aventure.



DE LA NORMANDIE AUX INDES...

... Un périple qui mène inexorablement au domaine infernal des Dieux maudits. Le Professeur Clark Bokel pourra-t-il surmonter tous les pièges afin de conjurer la malédiction qui pèse sur le monde?



BON DE COMMANDE

INDIAN MISSION 20 000 LIEUES...

- | | | | |
|---------------------------------|---------------|--------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> 170,00 | Amstrad. Disk | 185,00 | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> 180,00 | TO8-TO9 Disk | 195,00 | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> 195,00 | Comp.PC | 220,00 | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> 195,00 | Atari ST-MEGA | 245,00 | <input type="checkbox"/> |

Mettre une croix dans la (les) case (s) de votre choix.

Nom

Adresse

GAME 07 88

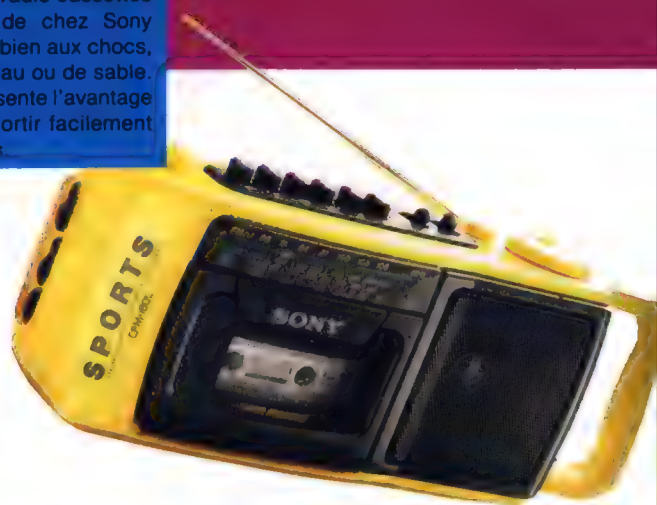
- Montant de ma cde

- Frais de port :10,00

Ci-joint mon règlement par chèque, soit un Total de :

COKTEL VISION, 25 rue Michelet, 92100 Boulogne Billancourt.

Sports. Les radio-cassettes mono Sports de chez Sony résistent aussi bien aux chocs, projections d'eau ou de sable. La poignée présente l'avantage de pouvoir le sortir facilement d'un sac à dos.



Les Beat Boy. Baladeur radio-cassette de Grundig haut en couleurs. Le casque (écouteur) est lui aussi aux couleurs du baladeur.



Tuner et compact. Toshiba propose un lecteur de compact disque portable équipé de stations radios. Une autre nouveauté, le baladeur radio FM stéréo pas plus grand qu'un briquet.



City Boy. Blanc comme neige. Les sports d'hiver sont bel et bien finis mais cela ne vous empêche pas d'arborer ce superbe walkman immaculé, le Challenge proposé par Grundig.



Trompe l'œil. Sa forme voudrait faire croire qu'il s'agit d'un lecteur de compact disque. Ce n'est qu'un lecteur de cassettes baladeur. Primez à moindres frais avec ce produit Philips.

Le pro du pro. Idéal pour aviateurs, marins et amateurs d'ondes courtes, cet appareil se distingue par sa recherche de fréquences en plus de ses nombreux boutons. Idéal pour l'épate...



EN V'LA DU SON EN V'LA...



SHOPPING



Tenue de soirée. Sony offre avec son compact disque D-100 le fin du fin en la matière. En effet celui-ci est équipé entre autres d'une commande à distance !



Double roller. Passez-vous la musique de Skate or Die ou de California Games sur ce radio-cassettes stéréo de deux fois deux watt Philips.



Le Salon du son et de la vidéo s'est tenu Porte de Versailles à Paris du 7 au 12 avril 1988. Alors, les parents, ouvrez vos escarcelles, le Printemps de la musique arrive !

Pour gros minet. Baladeur ou lecteur de compact disque de salon à accompagner d'une chaîne Hifi de couleur jaune canari pour un meilleur effet.



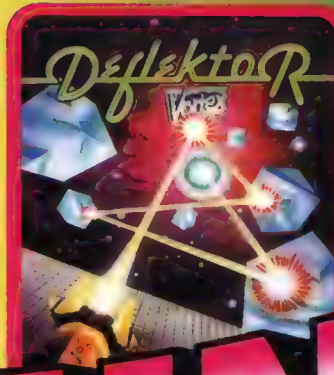
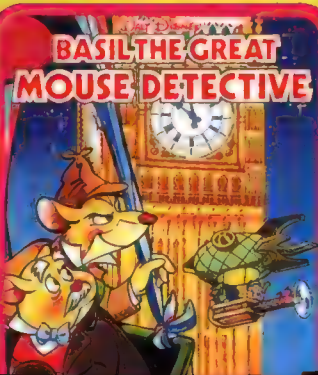
Sports bis... Cette fois-ci, il s'agit plus simplement d'un baladeur Tensai. Comme pour les Sony, « Sports » indique qu'il ne craint ni l'eau ni le sable. Bref, c'est un tout terrain.



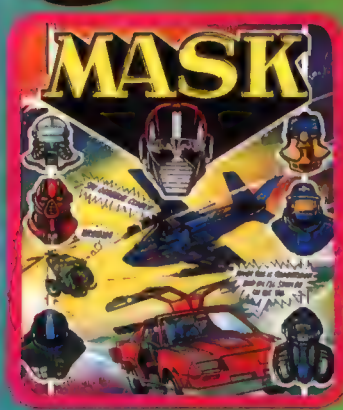
Et ils parlent. La gamme des QT Sharp est dotée de bandoulière. Radio-cassettes stéréo, certains possèdent même une horloge pendante !

Triangle des Bermudes. Radio AM/FM, ce baladeur Philips triangulaire est fourni avec un brassard pour accrocher l'appareil au bras...





LES GREMLINS



SEPT JEUX SUPERBES ... EN UNE COLLECTION FANTASTIQUE POUR AMSTRAD

Une superbe compilation de jeux originaux et de défis uniques réunis dans une collection classique d'action, d'intrigues, d'humour et de divertissement.



Beaucoup d'amusement ... beaucoup d'excitation, que même le plus dévoué des joueurs trouvera difficile à supporter d'un seul coup.



MASK™ – Il existe des jeux d'aventures passionnants et des jeux de combat fascinants, mais aucun ne saurait rivaliser avec MASK.



JACK THE NIPPER II IN COCONUT CAPERS™
Imaginez la scène: une jungle calme et tranquille. Soudain un cri de triomphe à vous glacer le sang fracasse le silence – Jack a atterri!



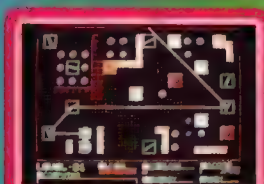
BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE™
Vous êtes Basil, le meilleur détective de tout le royaume des souris et vous êtes pris dans le complot le plus diabolique de la carrière de Ratigan.



MASK II™ – Des déserts secs et brillants aux jungles volcaniques étouffantes les agents de la courageuse équipe MASK traquent les forces diaboliques de VENOM!



DEATH WISH III™ – Paul Kersey le justicier des temps modernes, exerce sa propre forme de vengeance sur les crapules qui sèment la terreur dans les rues du New York.

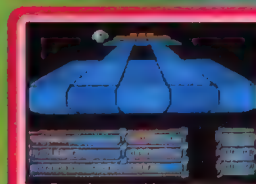


DEFLEKTOR™ – Seuls le savoir-faire et la technologie sont nécessaires pour compléter les circuits optiques de Deflektor. Probablement le jeu le plus stimulant que vous ayez jamais joué.

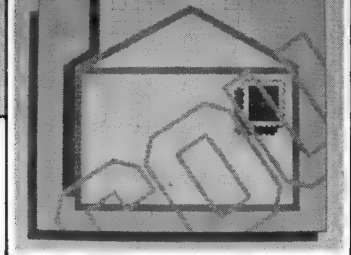
Ecrans tirés de version Amstrad.



Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver St., Sheffield,
S1 4FS. Tel: 0742 753423



TRAILBLAZER™
Trailblazer, vous pousse à la limite de vos réflexes. Êtes-vous assez agile pour négocier tout ce qui vous attend en vous propulsant à vitesse éclair dans l'inconnu?



DÉNONCIATIONS

Je ne sais pas ce qui se passe, mais ce mois-ci, vous êtes assez nombreux à déplorer quelques « erreurs » commises dans Game Mag. Enfin ! Je vais pouvoir donner libre cours à mon sadisme exacerbé, et dénoncer les coupables. Qu'ils soient châtiés, et que mon règne arrive. Maintenant, pour des siècles et des siècles. Ciao.

Q. Salut, c'est moi « Canard » (à l'eau tiède pour les intimes, mais vous en êtes déjà). Je pirate moi aussi, et mes parents sont de tout cœur avec moi car je me vois mal dépenser 250 F pour un logiciel que je peux effacer d'un petit coup de Discology. Je voudrais savoir qui fait les dessins de la super rubrique Rescue dans Game Mag, parce que je le trouve vachement hyper-classieux. S'il pouvait me faire un dessin pour moi tout seul, ce serait super-sympa. Merci d'avance, et longue vie à Game Mag.
Frédéric Delavier

R. Ah non, par pitié, on ne va pas recommencer les vaines polémiques sur le piratage, y'en a plus que marre ! C'est que je vous vois venir, moi, avec vos gros sabots. Alors gaffe, les mecs. Notre position, une fois pour toutes : 250 F (ou même 150 F) pour un jeu c'est cher, c'est très vrai. Mais ce qu'on trouve moche dans le piratage n'est pas tant le fait de copier un soft, après tout,

que celui qui ne l'a jamais fait me balance la 1^{ère} disquette, que celui de le revendre. C'est tout !!!

Bon, « celui qui fait les dessins dans la super rubrique Rescue de Game Mag » s'appelle Mokeit, c'est un jeune dessinateur plein de talent (son album « La chute vers le haut » est génial, et d'un style totalement différent de ce qu'il fait dans Game), et s'il y a de la place pour une illustration dans ce courrier, je suis sûr qu'il te fera un petit dessin pour toi tout seul. Ciao.

Q. Cher Game Mag, je suis en train de faire un album de jeux vidéo en mettant des articles de journaux comme le tien dans des protège-documents. Je voudrais que tu mettes dans un prochain numéro un article sur « Double Dragon ».
Jason Stobbs. Paris

R. Et alors, pour qui il se prend lui ? Et le « s'il te plaît » tu connais pas ? Bon, pour répondre à ta question, on a déjà fait paraître un article sur « Double Dragon » : c'était dans la rubrique « L'écho des Arcades », page 62 du numéro 1 de Game Mag.

MINITEL
UNE SUPER AFFAIRE
PAR JOUR



A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

LE MULTI-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE

sur 3 niveaux

AMIE

vous renseigne

vous garantit

vous en donne
(Sauf Promo bien sûr !)

PLUS

**CHANGEZ
D'ORDINATEUR
AMIE RACHETE
Votre VIEIL
ORDINATEUR à
50 % de sa valeur
pour tout achat
d'une unité centrale
de plus de 4000 F.**

**69 cours Lieutaud
13006 MARSEILLE
16 (1) 91.42.50.42**

MANETTE

QUICK SHOT 1	50
QUICK SHOT 2	60
QUICK SHOT	
TURBO	135
SMITCH JOY	145
SPEED KING	130
PRO 5000	155
PROFESSIONNAL	149
TERMINATOR	159

PROTECTION

Pour Amstrad	
Atari - Commodore	
Housse Toile Plas.	
CLAVIER	70
MONIT MONO	80
MONIT COUL	90
IMPRIMANTE	80
MONIT + U.C.	140
Capot Clavier	150

RANGEMENT

Boîtier plastique	
10 DISK 3" 1/2	35
10 DISK 5" 1/4	45
Avec serrure	
40 DISK 3" 1/2	90
50 DISK 3" 1/2	90
80 DISK 3" 1/2	125
100 DISK 5" 1/4	125

DISQUETTES

3"
DF DD **19 F**
par 100
18 F l'unité

DISQUETTES 3 1/2

DF DD 10 F x 100
9 F pièce
SF DD 9 F x 100
8,50 F pièce

DISQUETTES

5" 1/4
DF DD **4 F**
par 100
3,50 F l'unité

IMPRIMANTES

INTERFACE ET CABLE CENTRONICS FOURNIS

STAR	CITIZEN	AMSTARD	DIVERS COULEUR
NL 10 2650	120D 1850	DMP 3160 2290	OKIMAT 20 2490
LC 10 2890	LSP 10 2790	LQ 500 3990	MPS 1500 3390
NB 2410 5990	MSP 15 4590	DMP 4000 3990	JX 720 16500

PAYEZ

Facilité AMIE 4 mensualités sans intérêt
Crédit GREG, taux 18,24 % à partir de 1500 F après acceptation du dossier
Carte Bleue, inscrivez le n° et la date de validité sur le bon de commande ci-dessous

**COLLECTIVITE
ALLO
DANIELE ?
43.57.48.20**

COMMANDEZ

Par téléphone : 43.57.96.89
Par minitel : 3615 code AMIE

BON DE COMMANDE

GAME 07/88

à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS

Nom Prénom N° rue

Code Postal Ville Tél

Mon ordinateur est un : réf

article	quantité	prix unit.	mont.

Mont. Total :

+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F

Ci-joint mon règlement par chèque :

CCP ☐

CB N° Date de validité

Mes 10 % de produits en plus :
(hors promotion)

Signature

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUIT

En mars.
Ouverture d'une
boutique AMIE
à Marseille
69 cours Lieutaud
13006 Marseille

10 % DE
PRODUITS
EN PLUS
GRATUITS
* sauf promo

UNITES CENTRALES

CPC 464 M	Lecteur K7 Moniteur Mono	1990
CPC 464 C	Lecteur K7 Moniteur Couleur	2990
CPC 6128 M	Lecteur Disk Moniteur Mono	2990
CPC 6128 C	Lecteur Disk Moniteur Couleur	3990

GARANTIE
2 ANS

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE			
64 K RAM DK TRONICS	490	RALLONGE 464	130
256 K RAM	990	RALLONGE 6128	160
256 K SILICON DISK	990	PERITEL	150
INTERFACES		CENTRONICS	150
RS 232	590	CABLE MAGNETO	70
ADAPTEUR MP1	390	GRAPHIQUE - VIDEO	
ADAPTEUR MP2	490	TABLETTE GRAPHIQUE	
MULTIFACE II	570	GRAPHISCOPE II	990
TELEMATIQUE		CRAYON OPTIQUE 464 DART	350
MODEM DTL 2000	1590	CRAYON OPTIQUE 6128 DART	690
EMULATEUR MINTEL KENTEL	1990	SCANNER DART	790
LECTEURS/IMPRIMANTES		TUNER TELE	1390
CASSETTE	300	DIGITALISEUR VDI	990
DISQUE DD1	1690	SOUSIS AMX	690
DISQUE FD1	1590	AUDIO	
DMP 2000	1690	SYNTHETISEUR VOCAL	540
CABLES		SYNTHETISEUR MUSICAL	980
DOUBLEUR		CLAVIER MUSICAL	1350
JOYSTICK	100	DIGITAL DRUM	370
		INTERFACE MIDI	500

AMSTRAD

5 DISK
3"
100 F

PROMO
AMSTRAD CPC 6128
Coul. + Tuner TV
4990 F



LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION		PSI		SYBEX	
TRUCS ET ASTUCES	149	LA DECOUVERTE		DE REFLEXION	78
PROGRAMMES BASIC	129	DE L'AMST	115	JEUX D'ACTION	58
AMSTRAD OUVRE TOI	99	102 PROGRAMMES	120	1 ^{er} PROGRAMME	108
LA BIBLE		AMSTRAD EN FAMILLE	120	PROGRAMMES	82
DU PROGRAMMEUR	249	CLEFS POUR		EN ASSEMBL	108
LE LANGAGE		AMSTRAD N°	140	CP/M PLUS	148
MACHINE	129	TURBO PASCAL	135	CP/M 2.2	128
GRAPHISME ET SON	129	CP/M PLUS	100	GUIDE	
PEEK'S ET POKES	99	ASSEMBLEUR	105	DU GRAPHISME	108
LIVRE DU		BASIC	100	GUIDE DU CP/M	148
LECTEUR DISK	149	BASIC PLUS	100	GUIDE DU BASIC	128
LE LIVRE DU CP/M	149	EN ASSEMBLEUR	145		
LA BIBLE DU 6128	199				

LOGICIELS

EDUCATIF		SAMURAI TRILOGY	145	SILENT SERVICE	158
ALGERIE	195/220	SUPER SPRINT	156	SPORT	
EQUATION		THUNDERCATS	99	CALIFORNIA GAMES	155
INFORMATION	195/220	TRAXOS	154	INDOOR SPORTS	145
MOTS CROISES	195/220	TUER N'EST PAS		MATCH DAY II	139
DEMONSTRATION		JOUER	160	SAILING	139
GEOMETRIE	195/220	UNITRAX	169	SPERSKI	NC
ORTHOGRAPIE	195/220	ADVENTURE		SOCIETE	
CARTE DE FRANCE	195/220	ALBUM UBI	189	CHIFFRES ET DES	
CARTE D'EUROPE	195/220	ANDY CAPP	149	LETTRES	
GRAPHISME/MUSIC		BOD WINNER	NC	MONOPOL	100
SUPER PAINT	390	CHARLY DIAMS	NC	NOUVEAUTES	
DR DRAW	849	E.X.I.T.	195	Z. Cobra	NC
AMX PAGE MAKER	800	GARFIELD	103	Fortresse	NC
ADVANCED MUSIC	350	GLOBE TROTTER	250	Mach 3	NC
ARCADE		HURLEMENT	180	Mega Apocalypse	169
720	155	L'OEIL DE SETE	150	NorthStar	95
BELLY II	101	MAITRE DES AMES	195	Tour de force	179
BUBBLE BUBBLE	101	ZOMBI	140	Les plus de	148
BUGGY BOY	159	COMPILATION		la Mer	98
CLEVER & SMART	159	4 ACES	185	Deflektor	105
COSA NOSTRA	NC	REFLEXION		Terramex	155
CYBERNOID	145	DES CHIFFRES ET		Bedlam	141
DARK SCEPTRE	149	DES LETTRES	NC	Phantom Club	94
DEATHSCAPE	145	REVERSI CHAMPION	NC	L'ange de Cristal	231
FREDDY HARDEST	148	TRITIS	139	Western Games	199
INDIANA JONES	99	TRIVIAL PURSUIT	259	Oxphar	146
INSIDE OUTING	139	SIMULATION		Predator	97
JACKAL	94	ACROJET	119	Cybernoid	108
MASK II	155	BIRDIE	169	Geo Bee Air Rally	109
MISSION	NC	NIGEL MANSELL'S	169	Ikari Warriors	109
PROHIBITION	199	G.P.	169		
QUAD	NC	PITFIRE 40	169		
RASTAN	95				
ROAD RUNNER	149				
RYGAR	95				

PAYEZ EN
4 FOIS

AMSTRAD

CREDIT
CREG
IMMEDIAT

COURRIER

Q. Bonjour Game Mag. Ayant participé au grand concours OutRun, j'ai eu la joie de voir que mon nom figurait dans la liste des gagnants d'un logiciel US Gold, lot qui devait être attribué fin février. Or, je n'ai toujours rien reçu, et cela m'inquiète vraiment, moi qui espérerais tant ce jeu !
Yannick

le déplaisir de voir arriver un lot qui n'était pas ce à quoi ils avaient droit ! Craignons... Et bien l'explication, c'est que c'est une dame de chez Micromania qui, débordée et chargée d'envoyer les lots des concours US Gold, a confondu deux concours et s'est trompée ! Heureusement, Micromania toujours fair-play vous a normalement tout renvoyé : les bons lots aux bonnes adresses.

Q. Cher Game Mag, je voudrais savoir la recette pour avoir des vies infinies dans « Ramparts » de Go ! Et si vous pouviez m'envoyer un poster de toute l'équipe, dédié, une dizaine d'autocollants de Game Mag, de Rastan, Crazy Cars et Mask 2, ce serait gentil. Et pendant que vous y êtes, un poster de Wonder Boy. Merci.
Emmanuel Pailloux, Bellegarde

que mois dans Game sont fabriqués par les éditeurs eux-mêmes. Ce n'est pas nous qui nous amusons à les dessiner chaque mois... T'imagines le travail ? Quant aux autocollants Game Mag, je voudrais bien savoir qui a pu te mettre dans le crâne qu'on en avait. Reste le poster dédié. Franchement, on n'a pas pensé à en faire un. Attends un peu, quand on sera devenu aussi célèbres que Paul Préboist, on avisera... Ah oui, au fait : les vies infinies. Ben pour l'instant, on n'a pas encore reçu de rescue pour Ramparts. Mais il va de soi que dès qu'on en a, ils seront publiés dans le journal. Ciao.

Q. Cher Game Mag, ta revue est géniale, mais il y a quelque chose qui m'a frappé dans la rubrique « Games », c'est le test du jeu « Ferrari Formula One » par Captain. Je trouve qu'il y va un peu fort, car le jeu est bon et jouable : non seulement je me paye la pole position, mais en plus je remporte la coupe de chaque circuit... et je ne suis certainement pas un as du volant ! J'espère que Captain ne m'en voudra pas, car dans l'équipe vous êtes tous sympas.
Christian Bijot, Nancy

R. Râââhhh, encore une dénonciation, le mois commence bien. Alors comme ça Captain dit rien que des bêtises dans le journal ? Mais c'est intéressant, ça... Encore un qui va se retrouver dans le bureau du patron, et en quatrième vitesse... En plus, je suis tout à fait d'accord avec toi : Ferrari Formula One n'est pas aussi mauvais que l'a dit Captain. Ciao.

Q. Chers faiseurs de joie, je vous écris pour vous demander pourquoi le Commodore 64 est victime d'une telle injustice de la part des éditeurs de jeux français. En effet, ceux-ci ne sortent jamais leurs logiciels sur le C64, tandis que sur l'Amstrad et le ST... Je viens par exemple d'avoir « Bivouac », sous le nom de « Chamonix Challenge »... en allemand. Autre exemple : je possède depuis six mois maintenant, « Les Passagers du vent » en anglais, et depuis deux mois, « Les Passagers du vent II », encore en allemand. Alors pourquoi les éditeurs français ne sortent-ils pas leurs jeux en français sur le C64, plutôt que de passer par leurs filiales ou distributeurs étrangers ? Lorsqu'on sait que les utilisateurs d'Amstrad CPC se régalaient sur un jeu, et que le C64 est voué à une longue et angoissante attente, on a de quoi se poser des questions (il paraît que « Les Passagers du vent I » est enfin disponible chez Infogrames, en français ; ouf, dans deux ans, on a la suite...).

Christophe

R. Oui, pourquoi ? A mon sens, il y a deux raisons à cela. Premièrement, nous manquons, en France, de programmeurs de talent sur le C64. En fait, le C64 est une excellente machine certes, mais une machine de bidouilleur : celui qui en a acheté un a commencé à le programmer dans son coin... et n'en est jamais sorti. Du coup, peut-être que beaucoup de monde sait le programmer, mais personne n'est jamais allé voir un éditeur en disant : « Coucou, je sais faire de bons jeux sur C64 ».

Deuxième raison : le nombre de C64 en France, ou plutôt le parc estimé, n'est, malgré tout, pas très élevé. Les éditeurs voyant avant toute chose le profit, bénéfice et autre chiffre d'affaires, ils ont peur que le temps — et donc l'argent — nécessaire au développement du logiciel ne soit pas amorti.

Q. Cher Game Mag. Je lis votre revue depuis le début de sa parution, et je la trouve vraiment super-géniale. Mais alors là, franchement vous m'étonnez : j'étais tranquillement en train de lire votre numéro 5, lorsque je vis le test de « Billy 2 » de Loriciels (page 33). Tiens, bizarre, j'avais déjà vu ça quelque part, mais où ? Mais oui, bien sûr : c'était un mois plus tôt... dans votre numéro 4. Il s'agissait du même texte, avec les mêmes notations, seule la photo était différente. L'auriez-vous fait exprès pour vous faire bien voir de Loriciels ?

Bob Schlegel, Paris

R. Oui, je sais ce que vous pensez que je vais répondre : « Encore un idiot qui va aller discuter avec son patron adoré dans pas longtemps ». Eh ben non. Non, car cette regrettable erreur ne peut venir que de la haute direction rédactionnelle de Game Mag, si vous voyez ce que je veux dire. Mireille, je t'aime, je t'adore, tu es la seule rédactrice en chef qui ait jamais compté dans ma vie. Quant à toi Bob, la prochaine fois, tu t'abstiendras de ce genre de remarques désobligeantes pour ma petite Mimi, compris ?

Sept

69 cours Lieutaud - 13006 MARSEILLE
Tél. : 16 (1) 91.42.50.42

MINITEL
UNE SUPER AFFAIRE
PAR JOUR

3615
code
AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

Tél. : (1) 43.57.48.20
Tél. : (1) 43.57.82.05

En mars,
Ouverture d'une
boutique AMIE
à Marseille
69 cours Lieutaud
13006 Marseille

**10 % DE
PRODUITS
EN PLUS
GRATUITS**
* sauf promo

UNITES CENTRALES

A 500 UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur 3" 1/2	4720
A 500 C UC 512 Ko Ram Souris 1 lect 3" 1/2 Mon. Coul. A 1084	7490
A 2000/S UC 1 Mo Souris. Lecteur 3" 1/2	11590
A 2000S/M UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2 Mon. Coul. A 1084	14790
A 2000/ZO UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Disk dur 20 Mo + Cont. Mon. Coul. A 1084	22490
A 2000/XT UC 1 Mo Sour. Lect. 3" 1/2. Lect. 5" 1/4 + Disk Dur 20 Mo + Cont. carte XT + Mon. Coul. A 1084	26290

PERIPHERIQUES

LECTEUR INTERFACES		AUDIO	
A 1010 - EXTERNE 3" 1/2	2090	PERFECT SOUND	1120
A 1020 - EXTERNE 5" 1/4	NC	SOUND SAMPLER MIMETICS	1120
A 2010 - INTERNE 3" 1/2	1690	INTERFACE MIDI	580
DISQUE DUR 20 MEG SUR CARTE PC (DOUBLE PARTITION)	4400	PRO MIDI STUDIO	N.C.
DISQUE DUR 30 MEG SUR CARTE PC (DOUBLE PARTITION)	5200	VIDEO	
DISQUE DUR STS08 SUR CARTE SCSI (A2000) 20 MEG	7500	DIGIVIEW	1995
PC EMULATOR LECTEUR 5" 1/4 + BRIDGE BOARD A2088	5600	CAMERA HV720	3350
EXTENSIONS MEMOIRE		OBJECTIF SCHNEIDER	950
A 501 (512 Ko INT. A500)	1095	ZOM COSMICAR 1.2 5/7.5	4450
A 2052 (2 MEGAS INT. A2000)	3600	STATIF ROHEN 2 REFLECTEURS	1839
MEGABOARD 2 (2 MEGAS A1000) 5845		(PHOTOS, EKTA, TRANSPARENTS) 3200	
GRAPHIQUES		TUNER TV (TRANSFORME LE MONIT. EN TV)	1390
TABLETTE EASYL / A500	6000	CARTE VIDEO (A2032) PAL	790
GRAPHISCOPE II AMIGA	1690	GENDER CHANGER	290
TABLETTE CRP A4	4600	GENLOCK A8600	NC
		DIGIPIC (TEMPS REEL N/B)	6000
		TELEMATIQUE	
		FLAMITEL EMULATEUR	N.C.
		MODEM DTL3000	6400

PROMO
500 + A 1084 +
Extension 512 K (A501)
7700 F

PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

AMIGADOS MANUEL FRANÇAIS	190	INTUITION	350	TRUCS & ACTUES (Disk)	120
AMIGADOS REFERENCE	149	AMIGA PROGRAMMER'S HANDBOOK VOL 1	299	LANGUAGE MACHINE	199
AMIGAWORLD	39	HANDBOOK VOL 2	299	BIEN DEBUTER AVEC L'AMIGA	149
AMAZING COMPUTING 39		CLES POUR AMIGA	195	L'AMIGA BASIC	249
ROMKERNAL LIBS 539		TRUCS & ACTUES	199		

LOGICIELS

BUREAUTIQUE		PROGRAMMATION TRANSFERT		NOUVEAUTES	
MAXIPLAN	2099	ARCAD		Enforcer	150
SUPERBASE	990	KARATE KID 2	254	Playhouse	150
TEXTCRAFT	790	GOLDRUNNER	249	Ferrari	399
PAGE SETTER Pr	1690	BARABAN	235	Flintstones	250
LASERSCRIPT	789	DEMOLITION	100	Passages du vent3000	150
DEMAN	1439	PHALLANX	100	BMX	200
PROWITE	1120	MARBLE MADNESS	259	Casino roulette	200
WORD PERFECT	NC	CHALLENGER	100	Voyage au centre de la Terre	299
SUPERBASE PRO	NC	ACTOR	110	Animaparc 3D	299
VIZAWRITE	1490	SPACE BATTLE	119	Superbase pro	2490
PROFESSIONAL PAGE 3690		IMPACT	150	Strike force	289
GRAPHIQUE/MUSIQUE		STRATEGIE ACTION		horrifier	NC
ANIMATOR	950	SINBAD	390	Graphique musique	NC
VIDEOSCAPE 3D	1549	SDI	349	Agis video titler1400	1400
AEIGIS SONIX	790	DEFENDER OF THE CROWN	350		
AEIGIS DRAW PLUS	1899	SHANGAI	NC		
DELUXE PAINT 2 PAL	780	HOLLYWOOD POKER	202		
DELUXE VIDEO 1.2	950				
DELUXE MUSIC	809				
INSTANT MUSIC	293				
MUSIC STUDIO	399				
STUDIO MAGIC	789				
SCULPT 3D	899				
BUTCHER	339				
CAO 3D	1490				
SILVER RAY	1690				
ANIMATE 3 D	1299				
TV SHOW	770				

NOUVEAUTES

- Enforcer 150
- Playhouse 150
- Ferrari 399
- Flintstones 250
- Passages du vent3000 150
- BMX 200
- Casino roulette 200
- Voyage au centre de la Terre 299
- Animaparc 3D 299
- Superbase pro 2490
- Strike force 289
- horrifier NC
- Graphique musique NC
- Agis video titler1400 1400

SIMULATION

- WORLD GAMES 309
- HARDBALL 349
- LEADERBOARD 309
- TENTH FRAME NC
- CHESSMATE 2000 346
- BASEBALL EA 407
- FIGHT SIMULATOR II 409
- JET NC
- SCENARIO DISK 7 NC
- SCENARIO DISK 11 237
- SILENT SERVICE 249

En mars,
Ouverture d'une
boutique AMIE
à Marseille
69 cours Lioutaud
13006 Marseille

**10 % DE
PRODUITS
EN PLUS
GRATUITS**
* sauf promo

UNITES CENTRALES

520 STF	UC 512 Ko Ram 1 lect. disk 3" 1/2 SF	2990
520 STF	UC 520 STF + Mon. coul. bas. et moy. rés. SM 1425	5490
1040 STF	M UC 1 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 + Mon. mono SM Q125	5990
1040 STF	UC 1040 STF + Mon. Coul. SM 1425	7490
Mega	ST2M UC 2 Mo Ram 1 lect. disk 3" 1/2 DF + Mon. mono	11800
Mega	ST4M UC 4 Mo Ram 1 lect. 3" 1/2 DF Mon. mono	15300
Mega laser	2 UC ST2M + Imp laser SLM 804	24800
Mega laser	4 UC ST4M + Imp laser SLM 804	28400

**GARANTIE
2 ANS**

PERIPHERIQUES

LECTEURS			GRAPHIQUE		
DISK 500Ko 3" 1/2 SF 354	1590		TABLETTE GRAPHIQUE CRP	4800	
DISK 1 Mo 3" 1/2 SF 314	1990		TABLETTE A DIGITALISER KUNTA	11730	
DISK DUR 20Mo SH 204	4990		AUDIO		
DISK 1 Mo 3" 1/2 CUMANA	1590		DIGITALISEUR SOUND MASTER	1990	
DISK 1 Mo 5" 1/4 CUMANA	2400		ST REPLAY	800	
IMPRIMANTES			INTERFACE		
MATRICE SM 804	1990		REAL TIME CLOCK	455	
LASER SLM 804	14100		EXTENSION MEMOIRE 512K	990	
MONITEUR			EMULATEUR MAC	1800	
MONOCHROME HR SM 124	1490		OSCILLOSCOPE	1990	
COULEUR BR ET MR SM 1425	2990		PROG D'EPROM	1990	
VIDEO			INVERS MONITEUR MONO COUL	250	
DIGITALISEUR REALTISER	1700		FREE BOOT	479	
DIGITALISEUR PRO 87	2900		TELEMATIQUE		
GENLOCKER	NC		MODEM	1990	
CAMERA	3350		EMULATEUR MINTEL	750	
ZOOM	4450		CABLES		
STATIF	1839		IMPRIMANTE	150	
TUNER TELE	1350		PERTEL	150	
HANDY SCANNER	3990		MINTEL	150	
			RALLONGE JOYSTICK	100	

**10 DISK
3" 1/2 DF DO
100 F**

PROMO
ATARI 1040 STF +
Mon. Mono SM 124 +
Imprimante citizen
1200
7290 F



**PAYEZ EN
4 FOIS**

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION		PSI	
LIVRE DU ST BASIC	149	CLEFS POUR ATARI ST	
DU BASIC AU C	149	TOME 1	
BIBLE ATARI ST	249	SYSTEME DE BASE	295
DEBUTER AVEC ATARI		CLEFS POUR ATARI ST	
S.T.	129	TOME 2	
LIVRE DU GEM	179	GEM	285
LIVRE GFA BASIC	199	C SUR ATARI ST	165
GFA BASIC		3 ETAPES INTELLIGENCE	
+ DISKETTE	319	ARTIFICIELLE	210
GRAPHISME 3D	179		

LOGICIELS

ARCADE		EDUCATIF		NOUVEAUTES	
ACADEMY	248	BALLADE AU PAYS DE	260	ATOMICUS	N.C.
BARBARIAN PALACE	199	BIG BEN	260	BARBARIAN PSY	250
BIVOUAC	N.C.	ENIGME A MUNICH	260	IKARI WARRIORS	185
BLACK LAMP	249	MATHS 2, 3, 4, 5, 6	260	JOBLADE	N.C.
BUBBLE BUBBLE	205	OBJECTIF MONDE 1, 2	260	ROLLING THUNDER	202
CLEVER & SMART	235			STAFF	N.C.
EAGLE NEST	205			VAMPIRE EMPIRE	220
EXTENSOR	225			WARLOCK BLOOD	295
GOLDRUNNER	240			WARLOCK BLOOD	295
MACH 3	N.C.			WARGAME	255
MANHATTAN DEALERS	220			L'ANGE DE CRISTAL	255
MISSION ELEVATOR	N.C.			MARQUE AU CENTRE	295
PREDATOR	185			VOYAGE AU CENTRE	295
PROHIBITION	N.C.			DE LA TERRE	295
SARACEN	199			A LA DECOUVERTE	260
SKYRIDER	120			DE LA VIE	260
STAR WARS	224			FONCTIONS ET	260
STARGLIDER	210			COMPLEXES	260
SUPER PRINT	N.C.			OBJECTIF FRANCE	194
TERRAMEX	225			BATTLE SHIPS	249
TETRIS	N.C.			POWER STRUGGLE	240
TRASH HEAP	215			PRESIDENT ELECT	260
WAR HAWK	195			DUNGEON MASTER	N.C.
WINGS	250			AMERICAN POOL	220
SENON	250			INTERN. SOCCER	N.C.
ADVENTURE				SECONDS OUT	N.C.
BILL PALMER	250				

**CREDIT
CREG
IMMEDIAT**

PREVIEWS

L'AVENTURE C'EST

En route bientôt pour les îles lointaines, les châteaux mystérieux, les voyages dans le temps. D'ailleurs, je suis déjà parti...



**Bard's Tale II
Electronic Arts**

Alors que nombre d'entre vous n'ont pas encore terminé la première version de *Bard's Tale*, le numéro III vient de sortir sur Commodore 64 (et le numéro II est prévu pour le mois de juin !). Le deuxième se déroule cette fois-ci en extérieur (campagne, forêt...) et dans l'enceinte de six villes.

**20 000 Lieues
sous les mers
Coktel Vision**

Jules Verne commencerait-il à faire recette ? Le mois dernier sortait une adaptation micro de *Voyage au centre de la Terre* chez Chip. Cette fois-ci c'est Coktel Vision qui s'y colle en compagnie du capitaine Némé...

**La panthère rose
Magic Bytes**

Comment faire pour cambrioler une maison bien gardée si ce n'est en entrant dans la place par la ruse. C'est bien sûr ce que va faire la Panthère rose. Style, élégance, maintien. Les manières de la Panthère rose sont parfaites, camouflage oblige.



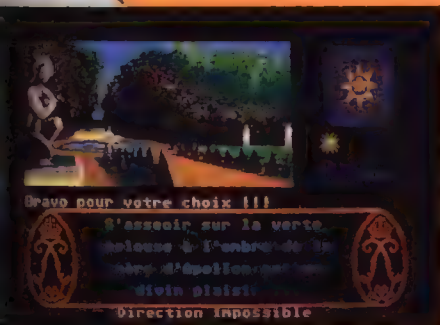
Tous les prix sont TTC

L'AVENTURE



Troubadours Lankhor

Lankhor (Ex Khyllor Création) l'éditeur du *Manoir de Morteville*, outre qu'il prépare de nouvelles aventures ou jeux d'arcade s'est mis aux logiciels éducatifs ou semi-éducatifs. *Troubadours* est l'un d'eux. L'histoire se déroule au Moyen-Age et le logiciel a été développé par des profs.



Versailles story Fil

« Si Versailles m'était compté » ou les mille façons pour l'un de vous de devenir gentilhomme puis d'être présenté au roi Soleil. Mais avant tout, il vous faudra vous acheter le parfait équipement de gentilhomme (perruque, habit...).

L'arche du captain Blood

Ere International

Le déjà célèbre jeu d'Ere tournant sur Atari ST possède sa version Amstrad CPC. *Blood* l'anti Aliens d'arcade est entré au cœur du CPC pour y détruire les innombrables robots, androïdes et autres envahisseurs.

Vampire Empire Magic Bytes

1898, au fin fond de l'Oural. Sur les rochers escarpés d'Armonville, le château du comte Dracula, seigneur des ténébres, dresse ses tours. Malheur à celui qui ose s'approcher de cette demeure maudite. Donc à vous tous.

Apocalypse Ere International

Une guerre nucléaire vient d'éclater. Vous êtes le commandant en chef des forces armées de l'OTAN. Saurez-vous détruire les bases de l'ennemi ? Un wargame attendu.

Tél. : 16 (1) 91.42.50.42

MINITEL
UNE SUPER AFFAIRE
PAR JOUR

3615
code
AMIE

A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS
 Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS
 Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

Tél. : (1) 43.57.48.20
Tél. : (1) 43.57.02.05

AGRÉE

UNITES CENTRALES

C 64 N + GEOS - 64 K Nouveau
Modèle
1450
C 128 A2 + JANE 128 K Clavier
Azerty
2190
C 128 D A2 + JANE - 128 K Clavier
Azerty + Lect. 1571
3990
 PC, demandez-nous les nouveaux prix

GARANTIE
2 ANS

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS
 * sauf promo

- IMPRIMANTE**
 - MPS 801 1300
 - MPS 1200 2290
- MONITEUR**
 - 1802 (40 coll) 1990
 - 1902 (80 coll) 2790
- LECTEUR**
 - K7 130 250
 - DISK 1541 1650
 - DISK 1571 2490
- GRAPHIQUE**
 - TABLETTE KOALA PAD 1300
 - TABLETTE GRAPHISCOPE 990
 - CRAYON OPTIQUE 410
 - SOURIS 64 MAGIC MOUSE 480
 - SOURIS 128 550
- AUDIO**
 - SOUND EXPANDER 1200
 - SOUND SAMPLER 850
 - CLAVIER SYNTHE 925

PERIPHERIQUES

- SYNTHE VOCAL TECHNI MUSIC 480
- SYNTHE VOCAL VOICE MASTER 850
- INTERFACE MIDI 350
- INTERFACE**
 - CENTRONICS 890
 - IEE 1590
 - RS 232 650
- TELEMATIQUE**
 - MODEM DTL DIGITELEC 1590
 - MODEM DTL - DIGITELEC 1990
 - EMULATEUR MINITEL 390
- VIDEO**
 - DIGITALISEUR PRINT TECHNIK 1290
 - INTERFACE PAL RVB 450
 - TUNER TELE 1390
- CARTOUCHES**
 - CPM 390
 - POWER CARTRIDGE 470
 - GAME KILLER 150
 - FREEZE FRAME 490
 - EXTENSION MEMOIRE 256 K 1290

PROMO
C64N + lect. Disk
1541
+ manette
+ 3 logiciels
2990 F

20 DISK
5" 1/4
100 F

LIBRAIRIE

- MICRO APPLICATION**
 - TRUCS ET ASTUCES 149
 - LE LIVRE DU CPC/M 149
 - LA BIBLE 149
 - DU COMMODORE 128 249
 - LE LIVRE DU BASIC 7.0 149
 - LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE COMMODORE 1571 ET 1570 179
 - PEEKS ET POKES DU C128 129
- LE LIVRE DU LECTEUR DE CASSETTE 1530 99**
- LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64**
 - TOME 2 149
- LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541 179**
- LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64**
 - TOME 1 149
- ENTRETIEN ET REPARATION DU VC 1541 149**

- JEUX D'AVENTURE COMMENT LES PROGRAMMER 129**
- PSI**
 - CLE POUR C64 110
 - CLE POUR C128 110
 - BASIC C128 149
 - CPM PLUS SUR C128 149
 - 102 PROGRAMME C64 120
 - 102 PROGRAMME C128 120

LOGICIELS

- BUREAUTIQUE**
 - DATAMAT 350
 - TEXTOMAT 350
 - POWERPLAN 650
 - SWIFT 450
 - SWIFT K7 295
 - WIZARD 128 1190
 - VRIGULE SENIOR 750
 - SUPERBASE 128 595
- GRAPHIQUE/MUSIQUE**
 - SUPERPAINT 350
 - GAME MAKER 220
 - ART STUDIO D 149/184
 - ADVANCED MUSIC SYSTEM 310
 - MUSIC STUDIO 186
- PROGRAMMATION**
 - TRANSFERT 350
 - BASIC 64 OSFORD PASCAL N.C.
 - MON 64 N.C.
 - DISC DISSECTOR 324
 - LOGO 595
 - BASIC 128 450
- EDUCATIFS**
 - MAITREMOTS 190
 - ALGEBRE (N°1 & N°2) 190
 - MATS SUP 190
 - MMI 295
- ARCADE**
 - AIRBORNE RANGER 105
 - ARKANOID 149
 - BEELMAN 107
 - BLAZER 92
 - CLEVER & SMART 109
 - DARK SCEPTRE 94
 - ITALIAN 91
 - MAGNETRON 159
 - MORPHEUS 109
 - OCTAPOLIS 98
 - PLATOON 92
- HIT PARADE**
 - ARCHONOID 89/135
 - ARMY MOVES 89/145
 - BARBAHAN 95/135
 - BOMB JACK 2 89/129
 - COBRA 89/129
 - DEEPER DUNGEONS 95/145
 - ENDURO RACER 95/129
 - PIST 2 95/145
 - GAUNTLET 95/145
 - GUNSHIP 145/195
- NOUVEAUTES**
 - BASKETBALL 95/145
 - BLACK MAGIC 95/145
 - CHAMPION SHIP 95/145
 - WRESTLING 95/145
 - GAME OVER 95/145
 - GUNSLINGER 95/145
 - KARI WARRIOR 89/129
 - INDIANA JONES 95/145
 - KILLED UNTIL 95/145
 - DEAD 95/145

- NOUVEAUTES**
 - Airborne Ranger 139
 - Bedlam 143
 - Blazer 98
 - Buggy Boy 95
 - Captain America 95
 - Combat School 99
 - Corporation 99
 - Don Dare II 109
 - Dark Empire 95
 - Flying Shark 99
 - Hades Nebula 97
 - Kinetik 96
 - Magnetron 95
 - Matross 158
 - Octopheus 159
 - Octopolis 145
 - Platoon 99
 - Psycho Soldier 155
 - Rastan 95
 - Rygar 95
 - Side Arms 107
 - Side Wise 95
 - Thundercats 99
 - Trantor 96
 - Wizball 95
 - Wonder Boy 95
 - Defender of the Crown 105
 - Killed until dead 119
 - Pirates 99
 - Slaine 89
 - Salomon's Key 196
 - Voyager 167
 - Imagines Arcade Hits 95
 - Imagines 167
 - US Gold 139
 - Chessmaster 2000 139
 - Pile-up 153
 - Tetris 98
 - California Games 98
 - Sailing 191
 - Skate or Die 135
 - Western Games 105
 - B-24 165
 - Power Struggle 165
 - Wargames construction set 205

Tous les prix sont TTC

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 19

CREDIT CREG IMMEDIAT

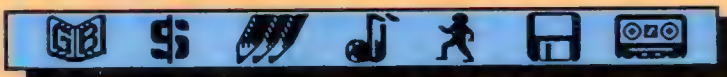
COMMODORE

Les simulations de pilotage de formule 1 ont de nombreuses fois inspiré les auteurs de logiciels. Néanmoins, jamais elles n'avaient atteint un tel niveau de réalisme. Annoncée depuis la fin du championnat du monde de F1, cette simulation se veut d'être la première à mettre à la disposition de jeunes pilotes quelques-uns des immenses progrès réalisés ces derniers temps dans le domaine de la compétition automobile. Dans le cockpit, occupant toute la partie inférieure de l'écran, le joueur trouvera un ordinateur de bord ainsi qu'un système de communication le reliant à l'équipe technique de l'écurie Williams, lui permettant de mener la course en poussant sa formule 1 turbo-compressée dans ses derniers retranchements.



NIGEL MANSSELL'S GRAND PRIX

MARTECH • SIMULATION DE F1



Tout simplement superbe...

L'épreuve devient alors passionnante pour le pilote qui devra non seulement conduire son bolide avec dextérité, mais aussi, surveiller ses divers voyants tout en restant à l'écoute de ses assistants qui lui conseilleront, par exemple, d'effectuer un arrêt aux stands pour changer les pneumatiques ou réparer une pièce défectueuse. Pour obtenir un logiciel qui colle si bien à la réalité, de nombreuses heures de travail intensif avec les précieux conseils de Nigel Mansell ont été nécessaires et le résultat est vraiment convaincant.

La Rolls des simulateurs de F1

Devenir champion du monde n'est pourtant pas chose aisée, et demande un long apprentissage. Pour obtenir le meilleur du véhicule qui apparaît dans toute sa splendeur au-dessus du tableau de bord, il faudra apprendre à le connaître pour ne plus finir en travers de la route à la suite d'un spectaculaire tête-à-queue ou encore, tomber en panne sèche à quelques mètres de l'arrivée pour avoir omis de consulter les calculs de l'ordinateur.

Pour décrire ce logiciel, il faudrait bien des pages, aussi, sachez simplement

que Nigel Mansell's Grand Prix est un logiciel d'exception utilisant pleinement les capacités de votre ordinateur et qui va enfin permettre à chacun de pouvoir vivre comme s'il y était, une saison de formule 1 en mordant l'asphalte de seize des plus grands circuits du monde. En quelques mots, c'est la plus belle et la plus captivante des simulations du genre, un futur hit !

Christian Roux

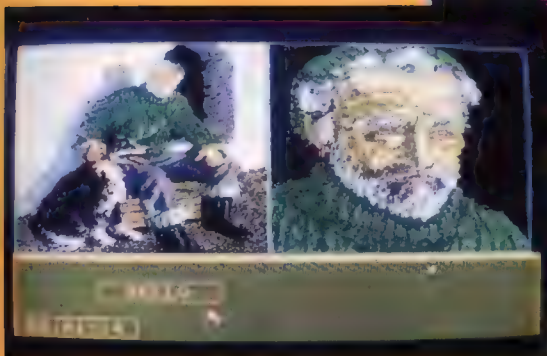
Captain: Mouais, ce n'est pas un casse-briques. Adeptes de l'Amiga j'utilise actuellement un Amstrad CPC pour ce seul logiciel nettement supérieur à Ferrari Formula One sur le plan simulation: 15/20.

Yves Hultric: si je n'écrivais pas pour Game-Mag, je ne le ferais qu'exclusivement dans une revue de sport automobile. Depuis le logiciel Revs (C64) je n'avais pas vu de si parfaite simulation: 17/20.

Mireille Massonnet: Si je vous disais que je suis une fan de F1 vous ne me croiriez pas! Et pourtant il m'arrive de battre bien des journalistes de Game au volant de ma Williams Honda turbo: 16/20.

RETURN TO ATLANTIS

ELECTRONIC ARTS - AVENTURE/ACTION

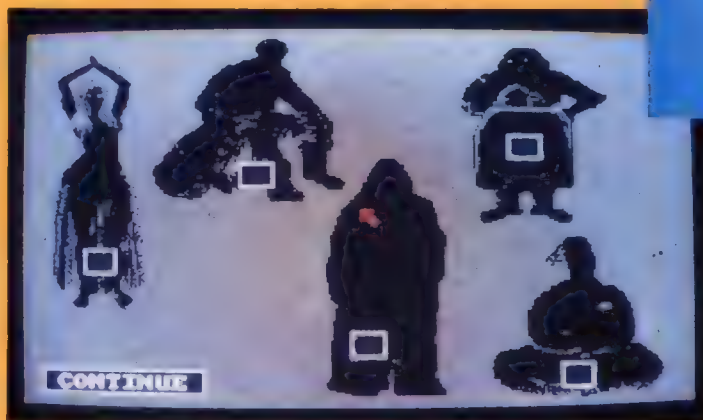


Voici la dernière création de Electronic Arts, ils ont encore une fois fait très fort. Vous incarnez un agent spécial de la Fondation qui s'efforce de maintenir l'équilibre de la planète. Vous, plongeur en eaux profondes tout juste sorti de l'académie, devez effectuer quatorze missions plus dangereuses les unes que les autres. Pour vous acquitter au mieux de votre tâche, vous recevez l'aide d'un ordinateur et d'un robot commandé par télépathie.

Return to Atlantis est un jeu beaucoup plus complexe en réalité. C'est un mélange entre jeux d'arcade, d'aventure et de rôle (vous devez créer les différentes caractéristiques de votre agent). Bien entendu, la réflexion est également de rigueur car vous pouvez programmer (très simplement) le robot pour qu'il localise certains éléments à votre place, à vous de lui dire ce qu'il doit chercher.

Le déroulement du jeu se décompose en deux parties : vous questionnez vos indices pour qu'ils vous fournissent des nouveaux renseignements

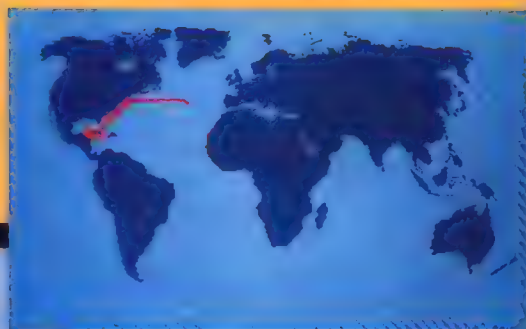
quant à votre mission et vous recherchez (sous la mer) l'objet demandé. Vous questionnez les indices à l'aide de la souris (c'est enfantin). La vue sous-marine est représentée en 3D ou plus exactement en relief (c'est très impressionnant).



Ce jeu est réellement fantastique, les indices sont intelligents et il y a plus de 100 000 paysages aquatiques différents (je comprends pourquoi il y a deux disquettes). *Return to Atlantis*, encore un must de chez Electronic Arts.

Jo Copper

Michel Roveau: galions, trésors, ruines et monstres de tout "poils" font de cette aventure aquatique un logiciel qui ne manque pas de sel: 13/20.



Stéphane Schreiber: on ne peut pas dire que ce soft soit 100% arcade. De plus si les graphismes sont corrects, l'animation elle est parfois bien lente: 12/20. PS: J'aime pas le poisson.

Mireille Massonnet: folle de plongée sous-marine, la beauté des paysages et les milles dangers rencontrés (pieuvres géantes, requins...) m'ont conquis. Electronic Arts compte une fan de plus: 15/20



GAMES

AMI

CPC

C64

JINKS

GO ! / RAINBOW ARTS - ACTION



La toute récente association entre GO ! et Rainbow Arts (la boîte qui a créé *Bad Cat*) nous propose un casse-briques, un de plus sur Amiga. Heureusement pour nous celui-ci est original. Jugez-en plutôt.

En effet, contrairement à *Arkanoid*, *Jinks* présente un scrolling horizontal pour chaque tableau (4 en tout) ce qui signifie qu'ils sont composés de plusieurs écrans (4 à 5 environ). De plus, la raquette n'a pas uniquement un mouvement horizontal mais multidirectionnel. Vous devez envoyer la balle au but situé à l'extrême droite du tableau. Bien sûr, la route est parsemée d'embûches (réducteur, trous, bouffe-balle entre autres).

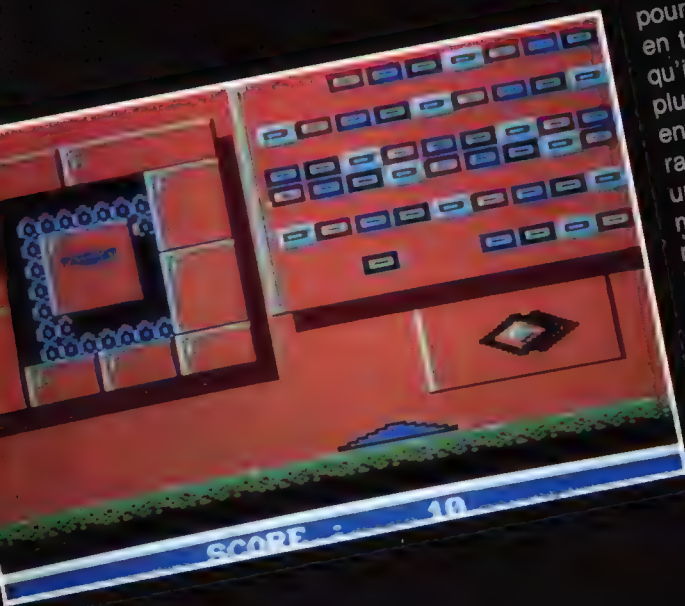
Les graphismes, les bruitages et les animations sont quasiment parfaits. Malgré le nombre restreint de tableaux, la difficulté ne fait qu'accroître l'intérêt du jeu. *Jinks* est sans conteste l'un des casse-briques les plus originaux qu'il m'ait été donné de jouer. euh pardon de tester (restons sérieux !!).

Michel Roveau: il y eut *Arkanoid* I et II. Il y a maintenant *Jinks*, même si les deux logiciels ne s'apparentent que par leurs briques. Pour ces briques et les raquettes: 17/20.

Set: que voilà de la belle arcade et de surcroît qui se prête au jeu à deux: 18/20. PS: J'ai pu y jouer en mangeant un sandwich au fromage de chèvre

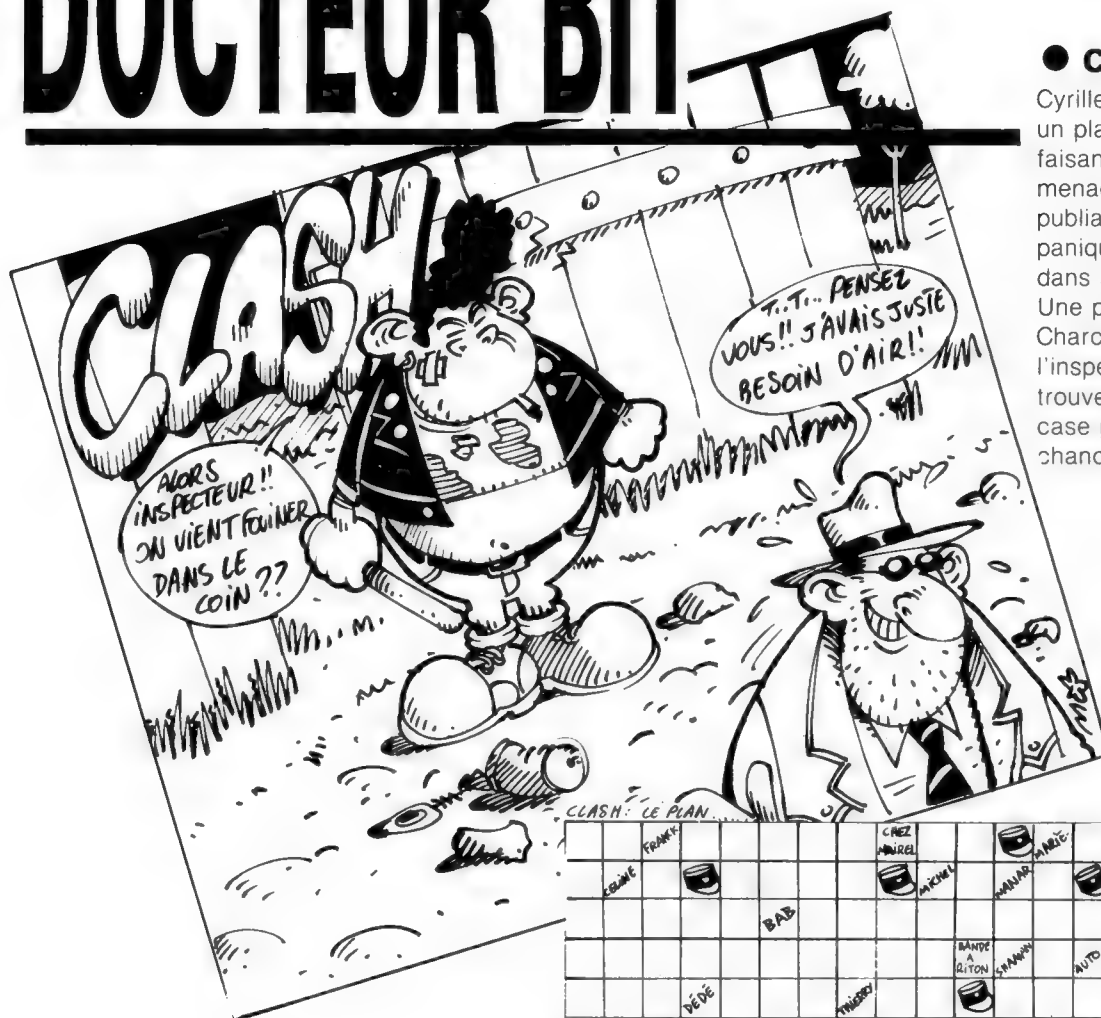
Mireille Massonnet: comme un poisson dans l'eau au volant de la Williams, dans la tenue de tennismen je suis moins douée. Pour la rapidité et le décor: 16/20.

Captain Rom



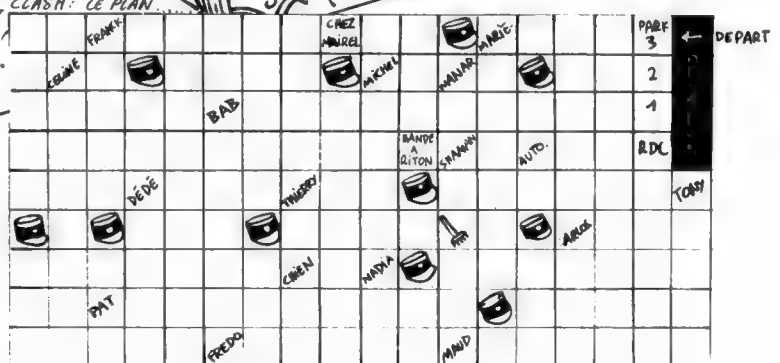
LES BONS PLANS DU DOCTEUR BIT

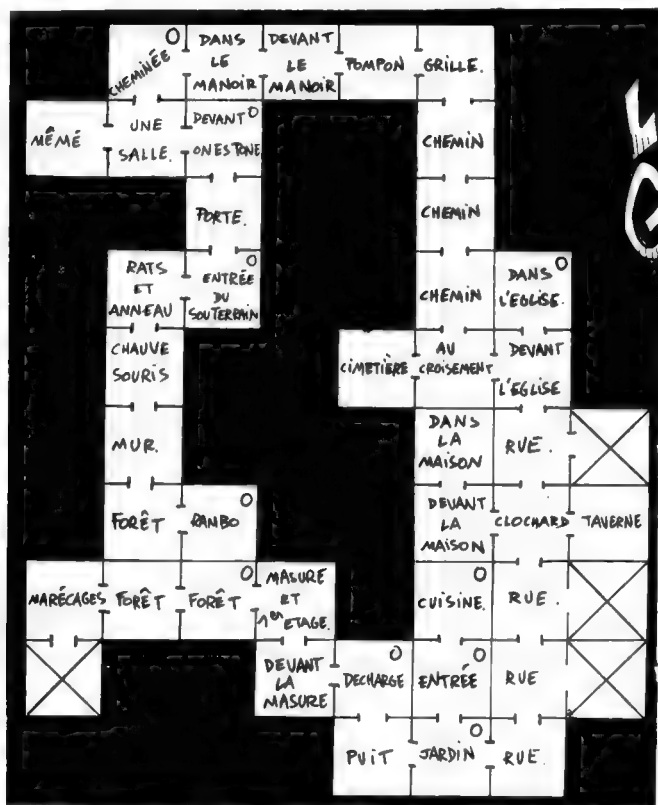
Salut à tous... Vous avez écrit en masse pour dire que vous en aviez marre des plans à épisodes (genre Bard's Tales). Moi, je comptais publier *The Last Ninja* et *Dunjeon Master* ce mois-ci mais j'ai décidé d'attendre et de vous demander votre avis pour être définitivement fixé ! Donc, comme je ne vous l'avais pas promis, voilà les plans de *Clash*, et de *La Chose de Grotemburg*... Donnez-moi votre avis sur les plans à épisodes !



● Clash

Cyrille Ploneix m'a envoyé un plan de *Clash* en me faisant de grosses menaces si je ne le publiais pas... Pris de panique, je vous le livre dans son intégralité ! Une petite remarque : Charclot et l'adjoint de l'inspecteur Moirel se trouvent toujours dans la case police... Bonne chance.





Youtou et Rosco... Nous avons enfin découvert qui

se cache sous ces
pseudos rigolos : Marco
Alagna et Vincent
Baudat...
Ha, ha, ha, vous êtes



découverts. Et en plus, ils m'ont envoyé la solution et le plan de *La Chose de Grotemburg*. Je vous donne le plan ce mois-ci

et si vous le réclamez
très fort, je passerai la
solution le mois prochain.

Doctor Bit

FORUM

Toujours égal à lui-même, le forum des aventuriers et autres destroyers de créatures étranges continue. Pour les nouveaux venus, précisons qu'il s'agit d'une page qui vous est ouverte, à vous les lecteurs, pour échanger des trucs et astuces, pour correspondre entre vous et pour ouvrir de grands débats métaphysiques...

Enfin, quelqu'un s'est décidé ! Rudy a envoyé un rescue à Yves Huitrik pour Pac-Man : « les

vitamines te rendent invisible et te permettent de manger les fantômes » !

● Green Beret

Ronald Mallett, qui devient la nouvelle vedette du forum, a joint à sa grosse lettre du mois, un petit programme qui permet d'avoir des vies infinies dans *Green Beret*... Hé oui, je suis content que tu répondes à la rubrique Forum parce que, pour l'instant, il y a plus de questions que de réponses !

```

10 REM (c) MALLET
   RONALD &Co
20 MEMORY &6FFF
30 LOAD "DATA0.BIN",
   &7000
40 POKE &7160, &80
50 POKE &7161, &BE
60 X=&BE80
70 READ A$
80 IF A$="XX" THEN
120
90 POKE X,VAL

```

(''&'' + A\$)

```
100 GOTO 70
110 GOTO 70
120 CALL &7000
130 DATA 3E,C9,32,3B,25
140 DATA 3E,00,32,34,14
150 DATA C3,30,02,XX
```

Questions :

● Pokes

Il y a beaucoup de demandes de Pokes. J'ai décidé de regrouper les réponses (voir rubrique P'Tits Trucs) alors je regroupe aussi les demandes :

Sébastien Sarraute voudrait poker sur *Airwolf 2, 1942* et *Howard the duck*.

Fabrice de Bordeaux demande des trucs pour *Bombjack 1*, *Arkanoïd* et *Mission Elevator*.

Victorien, qui a un Amstrad, meurt d'envie

d'avoir des vies infinies dans *Bravestar*. Thibaut désirerait avoir des Pokes pour *Gryzor*, *Freddy Hardest* et *Exolon* sur Amstrad. Rygar d'aigle aimerait savoir comment obtenir des vies infinies pour *Bubble Bobble* sur CPC. Patrice B. voudrait bien avoir quelques trucs pour *Dragon's Lair* en K7 sur CPC. Marc Chalifour galère avec *Renegade* et *Bombjack 1*, aidez-le ! Philippe Delpech voudrait

des vies infinies pour *Ikari Warrior* pour CPC. Ces trucs passeront prochainement.

● Spécial Ronald

Je lui devais bien ça à Ronald Mallet car il m'a pas mal aidé dans les rescues ce mois-ci. Il demande de l'aide dans *l'Affaire Sydney* où il ne trouve pas la mallette, le portefeuille, la douille de balle et le mégot. Dans *the Great Escape*, il a des problèmes avec la torche, la clé, le déguisement, les

bouteilles, la tenaille, la lotion et la bourse. Il casse tous ses silex dans *Sapiens*. Dans *Jack the Nipper II*, *Street Hawk* et *Airwolf*, il est carrément paumé. Aidez le, c'est un copain !

● Top Secret

Guillaume Ailhaud voudrait bien savoir comment faire pour sortir de la maison dans *Top Secret* sur PC.

● Defender of the Crown

Eric Puig et Doctor Bit voudraient bien que vous leur envoyiez des trucs pour être un peu moins nuls avec *Defender of The Crown*.

● CBM 64

Fonzy 64 est mal avec *Giana Sisters* (22^e tableau) et *Kastan* (2^e tableau). Pour son problème Amiga, je demanderai à 7 : il est plus fort que moins (dans tous les sens du terme)... Et puis, envoie ton plan !

P'TITS TRUCS

● King Quest III

Ha, ha, je savais bien que ça vous plairait... Hi, hi, ils m'ont écrit par dizaines pour me remercier ! Et, hop, il recommence : il vous donne la suite... carrément le truc où il faut faire des sorts... Hé, je tiens à préciser que je méprise tous ceux qui se plaisent à dire que je deviens fou... Gnark ! Tourner le livre à la page II (Understanding the language of Creatures), PUT THE SMALL FETHER IN A BOWL, PUT THE DOG FUR IN THE BOWL, PUT THE SNAKE SKIN IN THE BOWL, ADD A SPOONFUL OF POWDERED FISH BONE, PUT THE THIMBLE OF DRW IN THE BOWL, MIX WITH HANDS, SEPARATE MIXTURE INTO TWO PIECES, PUT DOUGH PIECES INTO YOUR EARS, réécoutez exactement le texte :

FEATHER OF FOWL AND BONE OF FISH, MOLDED TOGETHER IN THIS DISH, GIVE ME WISDOM TO UNDERSTAND, CREATURES OF AIR, SEA AND LAND.

Tourner le livre à la page IV (FLYING LIKE AN EAGLE OR A FLY), PUT A PINCH OF SAFFRON IN ESSENCE, réécoutez ces mots :

OH WINGED SPIRITS, SET ME FREE OF EATHLY BINDINGS, JUST LIKE THEE IN THIS ESSENCE. BEHOLD THE MIGHT TO GRANT THE PRECIOUS GIFT OF FLIGHT WAVE TEHE MAGIC WAND. Tournez le livre à la page XXV (TRANSFORMING ANOTHER INTO CAT), PUT MANDRAKE ROOT POWDES IN A BOWL, PUT THE CAT HAIR IN THE BOWL, PUT TWO

Depuis que j'ai eu la bête idée de bouder parce que je ne recevais pas assez de Poke, mon petit bureau (Hé oui, je n'ai pas un gigantesque bureau de marbre au sommet de la tour Montparnasse !) se couvre de vos lettres enflammées. Le reste de la rédaction va-t-il s'étouffer sous vos missives pokées ?... Une aventure Game Mag dont vous aurez la solution dans le prochain numéro !

SPONNS OF FISH-OIL IN THE BOWL, STIR MIXTURE WITH A SPOON, PUT THE DOUGH ON A TABLE, PAT DOUGH INTO A COOKIE, Rééciter ce passage : MANDRAKE ROOT AND HAIR OF CAT MIX OIL OF FISH AND GIVE A PAT A FELINE FROM THE ONE WHO EATS

THIS APPETIZING MAGIC TREAT WAVE THE MAGIC WAND, LOOK MAP, Téléportez-vous vers la grotte de l'araignée DIP EAGLE FEATHER IN ESSENCE. Volez dans la toile, entrez dans la grotte, attendez, sortez de la grotte, allez vers l'ouest, vous pourrez entendre pour la première fois un couple d'oiseaux, allez vers le nord, allez vers le nord, allez vers

l'ouest, attendez jusqu'à ce que les graines soient sèches (DRY), GET ACORNS, aller vers l'est, aller vers le nord, DIP EAGLE FEATHER IN ESSENCE, voler jusqu'à la maison du sorcier, EAGLE BEGONE MYSELF RETURN, OPEN DOOR, aller vers le nord, PULL LEVER, MOVE BOOKS, OPEN CABINET, allez vers le sud, montez, allez vers l'est, PUT COOKIE IN PORRIDGE, DROP ALL, GET PORRIDGE, allez vers l'est, descendez, allez vers l'est, allez vers le nord, attendez jusqu'à ce que Manannan revienne, allez vers le sud, GIVE PORRIDGE, allez vers l'est, montez, allez vers l'est, GET ALL, allez vers l'est, descendez, allez vers le nord, OPEN CABINET, MOVE BOOKS, PULL LEVER, D, D,... à suivre le mois prochain dans la suite de vos terrifiantes aventures dans les territoires magiques de *King Quest*. Que va-t-il se passer dans le laboratoire de magicien ?

● Les Passagers du Temps

Banshee, le pirate vantard et Ronald Mallet, l'aventurier dément m'ont envoyé la solution des *Passagers du Temps*. C'est plutôt long mais très intéressant... Alors je ne vous passerai que la première partie ce mois-ci ! Examiner poubelle, prends journal, prends feuille, glisse feuille sous porte, secoue porte, secoue porte, tire feuille, prends clé, ouvre porte, entre, examine sous meuble, prends pile, examine tiroir, prends torche, examine poche, prends pièce, dévisse ampoule, pose pièce dans douille, visse ampoule.

allume lampe, est, prends clé à douille, ouest, nord, nord, examine tableau, prends feuille, examine feuille, nord, assis, aide, caresse chat, examine sous blouse, sud, est, examine meuble haut, prends huile, examine meuble bas, prends allumette, examine sur frigo, ouest, allume allumette, chauffe huile, allume interrupteur, descend, allume torche, sud, est, nord, examine sous groupe, prends écrou, visse écrou, branche fil, allume groupe, sud, ouest, nord, monte, éteins interrupteur, ouest, sud,

tableau, prends livre de Dumas, nord, haut, code, tire manette, prends carte CPU, bas, sud, est, allume interrupteur, descend, ouest, sud, soude circuit, nord, est, monte, éteins interrupteur, ouest, ouest, allume ordinateur, charge démarre, éteins ordinateur, charge démarre, éteins ordinateur, est, tourne tableaux, prends livre de Dumas, nord, haut, code, enfiche carte CPU, tire manette, pousse manette. Le mois prochain, on vous emmènera en bateau avec la suite de la solution de ce jeu super !

BRUCE LEE	7462,165
KUNG FU MASTER	38649,189
COMMANDO	5428,173
DRUID	35744,000
BATTLE THROUGH TIME	22045,255
BLACKWICHE	4678,173
BLUMBING BAY	47465,176
CAVELON	33789,990
CRAZY KONG	30264,173
CRYSTAL CASTLES	5714,173
CULHERT IN THE JUNGLE	2659,500
DRAGON HAWK	3477,255
EVOLUTION	6947,255
FORT APOCALYPSE	36339,153
FRANTIC FREDDIE	31887,255
GATEWAY TO APSHAI	2264,990
GYRUSS	3999,255
HERO	14652,250
HOUSE OF USHER	6721,238
LASER STRIKE	16475,773
MAGOT MANIA	25323,400
MINER 2049'ER	11510,255
MOON PATROL	2872,255
PENGO	20295,440
POOYAN	20634,173
PROTECTOR II	16425,600
Q-BERT	4446,173
R'NEST	2759,100
ROBIN RESCUE	6144,174
SNOKIE	33242,200
SPELUNKER	10407,440
TALISMAN	10765,173

examine sous lit, lis lettre, examine chevet, examine livre, nord, est, sud, sud, examine boîte à lettres, prends circuit, nord, ouest, ouest, allume ordinateur, cart, charge démarre, éteins ordinateur, tourne

Hop, c'est tout pour ce mois-ci ! Tous les mois, je vous passerai un petit bout de ma liste. Les Amstradistes, les Ataristes, les MSXistes et les autres peuvent décider de créer la même chose sur leurs bécane

respectives, il suffit qu'ils m'envoient les pokes en question.

Pour utiliser ces pokes, il faut charger le jeu, faire un Reset, tapez POKE suivi des deux chiffres séparés par une virgule, et enfin appuyez sur Return. Ça marche... Vie infinie, invisibilité ou tir multiple !

Après tout cela le programme vous demandera de changer de disquette et moi, je vous demanderai de chercher la suite tout seul, en attendant la solution dans le prochain numéro de *Game*.

● Trucs pour Ataristes

Sylvain Liotard nous envoie trois trucs super-utiles pour *Atari ST*, je vous les livre tels :

— Karaté Kid II

Vous qui n'arrivez pas à finir ce jeu, vous qui butez toujours sur le même tableau, ne vous suicidez pas ! Appuyez simplement sur la touche P à chaque fois que vous voudrez passer un tableau.

— Space Pilot

Une seule touche va vous permettre d'éviter la crise de nerfs ; une seule ! C'est « + »...

— International Karaté

Vous vous balladez littéralement dans ce jeu, vous voudriez que tout aille un peu plus vite, eh bien, appuyez sur les touches X et 1, pour revenir à la vitesse normale (qui n'est déjà pas si évidente que ça !), l'appui simultané sur les touches X et 4 sera parfait.

● Poke pour C64

Benoît Langrand, Rudy, S., Falken, n'arrêtent pas de m'envoyer des pokes pour C64. Alors, je fais une liste et je vous explique ensuite comment ça marche.

★ SPACE RACER

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD cpc
THOMSON MO6-TO8-TO9+
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC1
TOMSON TO16
ATARI PC
et tous les compatibles PC
disquettes 5 1/4 et 3 1/2

GRAPHISMES SUPERBES
SON ET VOIX DIGITALISÉS

149 Frs*
toute version cassette
199 Frs*
toute version disquette



* Prix moyen constaté



En vente chez tous les bons revendeurs dont:



Auchan

CONFORAMA

TANDY



loriciels

N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON

Tél. : (1) 47 52 11 33 + Téllex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

CATALOGUE GRATUIT
LORICIELS - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL
Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Joindre 2 timbres
à 220 F pour
participation
aux frais
d'envoi



SONS OF LIBERTY

SSI - WARGAME



Sons of Liberty (Les Enfants de la Liberté) recrée trois principales batailles opposant les Américains et l'armée royale anglaise lors de la révolution américaine au XIII^e siècle. Le jeu consiste, comme dans tous les wargames, à déplacer ses unités de combat pour causer des pertes chez l'ennemi et prendre les territoires. Vous avez le choix entre les deux camps (le jeu à deux est possible). Dans le niveau le plus facile, vous pouvez jouer entièrement au joystick ce qui simplifie la manipulation. Un zoom

ajoute au jeu une facilité de visionnement intéressant. Bon, je ne vais pas vous énumérer toutes les options possibles, je vous conseille vivement ce soft sauf si l'anglais n'est pas votre point fort car les deux manuels fournis sont entièrement dans la langue de Shakespeare. Pour relancer la demande de Laurent, messieurs les développeurs, pouvez-vous traduire vos softs car même de bonne qualité, une traduction approximative en rebute beaucoup.

Captain

QUESTRON II

SSI - JEU DE ROLE



Dans le premier volet, vous avez réussi à sauver le pays de Questron des griffes du magicien fou Mantor et de son diabolique livre *Book of Magic*. Malheureusement pour le monde, ce livre est indestructible par les moyens normaux. Il existe pourtant une solution : remonter le temps et empêcher que cet

ouvrage ne soit créé. Tel est ton but, toi l'aventurier solitaire. Bien sûr, tu n'es pas seul. Les créateurs du livre vont essayer de te liquider pour que tu ne leur nuises pas dans leur entreprise. Voici l'une des toutes dernières productions de SSI. Comme à leur accoutumée, ils nous proposent un très bon jeu de rôle. Le monde dans lequel vous évoluez est assez vaste. Les monstres sont nombreux (plus de soixante types). Les graphismes sont jolis pour ce genre de jeu (ils me rappellent ceux de *Bard's Tale*). La manipulation est assez simple puisque tout se joue avec joystick et



ARM
BOARD
CLIMB
DISMOUNT
CHIT
FIGHT
GAME SPEED
INVENTORY
LOOT
MAGIC
SPELL
USE
ITEM
HEAL
MACHINE
H.P.
FOOD
GOLD
200
37
98



LANDOR HAS ONCE A PLACID WORLD FULL
INTERESTING PEOPLE AND PLACES...
(PRESS RETURN TO END DEMO)



quelques touches du clavier. Au risque de me répéter, ce soft est un bon parmi les milliers de jeu de rôle existants. La quête sera longue et difficile, aventurier.

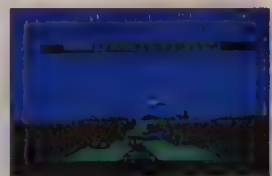
Captain



Fire & Forget

*Le futur est entre vos mains,
tirez puis oubliez,
ne regardez jamais derrière
vous n'en auriez pas le temps.
Vous êtes
notre dernière chance...*

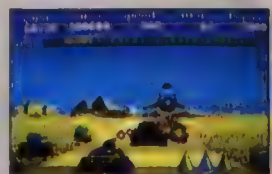
version
Atari ST



version
PS, PC,
XT, AT



version
Amiga



TOP SECRET

Bientôt pour
Amstrad CPC
K7 et disquette



TITUS

28 ter, Avenue de Versailles
93220 GAGNY
☎ (1) 43.32.10.92

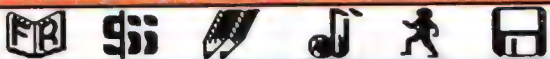
Enchanteur, vous partez à la recherche de la Karna, symbole de la toute-puissance, qui a été dérobée aux hommes par le maléfique et terrifiant Maître des Forces Obscures, qui menace de s'en servir pour détruire la terre si on ne l'abonne pas à *Game Mag*. Le vil malfaiteur est sur le point de mettre sa menace à exécution. Vous seul pouvez sauver la terre. Bonne chance.

Note aux connaisseurs : prenez *Ghost'n Goblins*, réduisez de moitié les sprites, ajoutez plein de tableaux et de personnages, et vous obtenez *Warlock's Quest*. Vous pouvez également ajouter à tout ça une bonne qualité graphique, une finesse d'animation... fine, et une bande sonore digitalisée. A part ça... C'est tout ce qu'il y a à dire sur ce jeu.



WARLOCK'S QUEST

ERE INFORMATIQUE - ARCADE/AVENTURE



SPIDERTRONIC

ERE INFORMATIQUE - ARCADE



On ressort les casses-briques du fond d'un vieux tiroir, et ça marche. On ressort alors les Space Invaders, et ça marche aussi. Pac Man, idem. Les labyrinthes, itou. Que restait-il donc comme vieux jeu à ressortir ? Réponse : le Q-Bert.

Spidertronic, c'est une araignée de l'espace qui ne maîtrise plus son univers de toiles mécaniques : partout, des Aliens apparaissent et tentent de lui barrer la route.

Aidez donc Spidertronic à tisser, pour emprisonner et détruire les balles masquées qui d'ailleurs ressuscitent quelques instants après leur mort.

Franchement, Spidertronic n'offre rien de bien excitant : graphiquement parlant, l'art est niais, quant à parler du son, il est franchement désagréable à l'oreille. Un bon point cependant, la possibilité d'éditer ses propres tableaux peut suffire à rendre le jeu intéressant. Mais certainement pas passionnant.





THE KING OF CHICAGO

CINEMAWARE - ACTION/AVENTURE/STRATEGIE



C'était à Chicago en 1931. Moi, Pinky Callaghan (Mama, t'aurais pu me trouver un autre prénom), truand du gang du Nord de la ville, voulait devenir le roi de Chicago. Malheureusement, le gang du Sud de la ville, avec en tête Scarface,

nous faisait de l'ombre depuis des années. Il fallait que cela cesse. Un matin, alors que je me lamentais sur mon sort de petit truand, je vis à la une des journaux « Scarface » Capone a été arrêté... Yeah ! Voilà l'occasion ou

jamais de lui faucher son trône. Mais avant tout, il fallait s'occuper de mon vieux Boss qui n'est plus que l'ombre de lui-même. Ça va pas être difficile de le mettre hors service. Par contre, la lutte contre le dauphin de Capone ne va pas être du gâteau. Pour une fois, vous jouez le rôle d'un « méchant », en l'occurrence un gangster insensible et ambitieux. Vous contrôlez Pinky en cliquant sur ses différentes impulsions spirituelles. Il agira en fonction de vos choix. Ceci permet d'avoir un scénario différent à chaque partie (ou presque !). Pour ceux qui connaissent la version Macintosh (sortie au printemps 87), la version Amiga n'est pas une simple adaptation. Cinemaware a complètement retravaillé le soft. Les graphismes sont d'un réalisme époustoufflant beaucoup mieux que sur Mac. La tristesse de votre mère apprenant votre mort vous arracherait des larmes. L'aventure est agrémentée de scènes d'action à la *Prohibition*. On a même droit à des entractes publicitaires. Je défie quiconque de ne pas tomber en extase devant ce chef d'œuvre, tellement il est beau et passionnant. Si on était à la fin de l'année, je crierais haut et fort : *The King of Chicago*, jeu de l'année 1988. Le problème, c'est que d'ici là, on ne sait pas ce que Cinemaware peut nous concocter. Dernière chose, vaut mieux connaître l'argot américain. Amigaistes, préparez vos chéquiers !

Captain



AMSTRAD

ELITE 6 PACK N°3 95/145F
 +DRAGONS LAIR 1+2
 +ENDURO RACER+QUARTET
 +WONDER BOY+SCOOBY DOO
 ARCADE ACTION 115/185F
 +BARBARIAN+RENEGADE
 +SUPERSPRINT+RAMPAGE
 +INTERNATIONAL KARATE 2
 GEANTS D'ARCADE 115/195F
 +ROAD RUNNER+INDIANAJONES
 +RYGAR+GAUNTLET DEEPDUNG
 AMST GOLD HIT N°3 115/195F
 +TRANTOR+SOLOMON'S KEY
 +WCLEADERBOARD+BRAVESTAR
 +RAMPART+CAPTAIN AMERICA
 LES GREMLINS 115/165F
 +MASK1+MASK2+DEATH WISH3
 +BASIL DETECTIV+DEFLEKTOR
 +JACK THE NIPPER 2
 COLLECT KONAMI 115F/185F
 +JACKAL+SHAO LINROAD+NEME
 SIS+JAILBREAK+YE AR KUNG
 FU+GREEN BERET+YE AR
 KUNG FU+HYPERSPORT
 +PINGPONG+MIKIE
 TOP TEN COLLECT. 99/145F
 +SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGM
 A7+CRITMASS+AIRWOLF+THAN
 +DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
 +BOMB JACK2+TURBO ESPRIT
 ERE HITS 3 145/225F
 +STRYFE+DESPOTIK DESIGN
 +TENSION+CONTAMINATION
 LES TRESORS USG 99/195F
 +GAUNTLET+LEADERBOARD
 +INFILTRATOR +METROCROSS
 +ACE OF ACES
 BEST OF ELITE 2 95/145F
 +PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
 +BATTLE SHIPS+BOMB JACK2
 ALBUM EPYX 99/189F
 +WINTER GAMES+WORLD
 GAMES+SUPERCYCLE
 +IMPOSSIBLE MISSION
 OCEAN STAR HIT N°2 99/145F
 +ARMY MOVES+MUTANTS
 +HEAD OVER HEALS
 +COBRA+WIZZBALL+TANK
 IMAGINE ARC HITS 99/145F
 +ARKANOID+GAME OVER+MAG
 MAX+LEGEND OF KAGE
 +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
 ALBUM DIGITAL 119/165F
 +TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
 +TT RACER+NIGHT GUNNER
 MALETTE JEUX FIL 175/225F
 +EXPRESS RAIDER+SLPER
 SOCCER+TAI PAN+XEVIOUS
 LORICIEL HIT 4 149/195F
 +BILLY LA BANLIEUE
 +MARACAIBO+MGT
 ELITE 6 PACK N°2 95/145F
 +BATTY+ACE+INTL KARATE
 +LIGHTFORCE+ACE+RIDER
 ERE HITS N°2 145F
 +CRAFTON XUNK+ROBBO
 +EDEN BLUES+SAI COMBAT
 GAME SET MATCH 129/179F
 +TENNIS+HYPERSPORT+BASEBA
 +PING PONG+FOOT
 +KONAMI GOLF+BOXING+POOL
 +SUPERTEST DE CATHILON
 ERE HITS N°1 145F
 +MACADAM BUMPER
 +MISSION 2 + PACIFIC
 OCEAN STAR HITS 95/145F
 +TOP GUN + SHORT CIRCUIT
 +GALVAN + KNIGHT RIDER
 +STREET HAWK + MIAMI VICE
 AMST GOLD HITS N°2 95/145F
 +BREAKTHRU + THE GOONIES
 +AVENGER + DESERT FOX
 +KONAMI'S GOLF
 PACK FIL N°2 139/189F
 +THE GREAT ESCAPE+REVOLUT
 +CAULDRON2 + SORCERY
 LES EXCLUSIFS N°1 99/145F
 +LEADERBOARD + TAI PAN
 +XEVIOUS+TOP GUN
 HIT PACK 2 95/145F
 +SCOOBY DOO
 +FIGHTING WARRIOR
 +ANTIRIAD+COMMANDO 86
 +JET SET WILLY+1942
 THEY SOLD MIL N°3 95/145F
 +KUNG FU MASTER+FIGHTER
 PILOT+GHOSTBUSTER+RAMBO
 LORICIEL HIT N°6 129/179F
 +COSA NOSTRA+ATOMIC
 +LAST MISSION
 ALBUM HEWSON 95/145F
 +EXOLON+ZYNAPS
 +RANARAMA+URIDIUM PLUS
 ALBUM UBISOFT 165/195F
 +ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
 +MANHATA LIGHT+MGE CAILL
 ALBUM LORICIEL 95/145F
 +5° AXE+SAPIENS
 +MGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

AQUANAUTE 119/159F
 ALTERN WORLD GAMES 95/145F
 APOCALYPSE 95/145F
 BAD CAT 95/145F
 BLOOD BROTHERS 95/145F
 CHAIN REACTION 95/145F
 CHARLIE CHAPLIN 95/145F
 CHAMPIONSHIP SPRINT 95/145F
 CYBERNOID FIGHT MAC 95/145F
 CONSPIRATION 145/185F
 CORPORATION 95/145F
 DESOLATOR 95/145F
 EX.LIT 145/195F
 FIREZONE 125/175F
 GABRIELLE 139/175F
 GEE BEE AIR RALLY 95/145F
 GOTHIC 95/145F
 GUADALCANAL 95/145F
 GUNSHIP 195/245F
 GUNSMOKE 95/145F
 HERCULE 95/145F
 HURLEMENTS 135/175F
 IKARI WARRIOR 95/145F
 IRON HORSE 99/149F
 JINKS 95/145F
 KARNOV 95/145F
 LA PANTHERE ROSE 99/149F
 LA CHOSE GROTEMBUR 135/175F
 LAZER TAG 95/145F
 MICKEY MOUSE 95/145F
 NIGEL MANSELL 95/145F
 NEBULUS 95/145F
 PEUR SUR AMYTVILLE 129/169F
 RASTAN 89/145F
 RIMMERUNNER 89/145F
 ROARWARS 95/145F
 SHACKLED 95/145F
 SIDE ARMS 95/145F
 SORCERER LORD 179/235F
 SPACE RACER 139/189F
 STRYFE 2 135/175F
 SPY TRILOGY 95/145F
 SUPER HANG ON 95/145F
 TARGET RENEGADE 89/145F
 THE HUNT RED OCTOB 145/195F
 THE FLINTSTONES 89/139F
 THE LAST NINJA 95/145F
 THE SENTINEL 99/149F
 TRIVIAL PURS JUNIOR 185/245F
 TROLL 89/139F
 V2 ND/175F
 WIZARD WARZ 95/145F
 WORLD LEAD TOURNAM 95/145F

HIT PARADE

ARKANOID2:REVENGE 89/145F
 ASTERIX CHEZ RAHAZA ND/195F
 BASKET MASTER 89/145F
 BEDLAM 95/145F
 BLOOD VALLEY 95/145F
 BOBSLEIGH 95/145F
 BUBBLE BOBBLE 95/145F
 BOB WINNER 129/169F
 BOBSLEIGH 95/145F
 CALIFORNIA GAMES 95/145F
 CLASH ND/195F
 COMBAT SCHOOL 89/145F
 CRASH GARET 195F
 DRILLER 145/185F
 FLYING SHARCK 99/145F
 GAUNTLET 2 95/145F
 GRYZOR 89/145F
 HANS DISLANDE 129/145F
 HI RLEMENTS 135/175F
 ISM COBRA 259/275F
 IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145F
 LA GUERRE DES ETOILE 99/149F
 LA MARQUE JAUNE 249/249F
 L'ANGE DE CRISTAL 145/199F
 L'ANNEAU DE ZENGARA 145/189F
 LES MAITRES DE L'UNI 95/145F
 MACH 3 129/179F
 MATCH DAY 2 89/145F
 NORTH STAR 95/145F
 OUT RUN 95/145F
 OXPHAR ND/205F
 PLATOON 89/145F
 PREDATOR 89/145F
 QUAD 145/179F
 QUIN ND/145F
 ROLLING THUNDER 95/145F
 SANTA FE ND/175F
 SEPTEMBER 95/145F
 SCRABBLE FR 175/220F
 SUPERSKI 145/195F
 TERRAMEX 125/175F
 TETRIS 95/135F
 TOUR DE FORCE 95/145F
 VAMPIRE'S EMPIRE 95/145F
 VENOM STRIKES BACK 95/145F
 WESTERN GAMES 95/145F
 WORLD C LEADERBOAR 89/145F
 ATF ADV TAVT. FIGHT 89/139F
 ATOMIK 119/159F
 BILLY2 135/195F
 BIRDIE 135/175F
 BIVOUAC 125/195F
 BLUEBERRY ND/195F

BUGGY BOY 95/145F
 COBRA(LORICIEL) 129/179F
 CRAZY CARS 129/159F
 +ENDURO RACER+QUARTET 99/149F
 DANDARE 2 95/145F
 DEATH WISH 3 89/145F
 ENTREPRISE 89/145F
 FIRE TRAP 95/145F
 IZNOGOU 195/245F
 LES DIEUX DE LA MER 145/195F
 LES RIPOUX 125/195F
 L'OEIL DE SETE 145/189F
 LES CHIFFRES ET LETTR ND/225F
 LE PASSAGER DU TEMPS ND/195F
 MASQUE PLUS ND/189F
 MEURTRES EN SERIES 259/299F
 MONOPOLY 175/245F
 PEPE BEQUILLE 145/195F
 PROHIBITION 120/195F
 SCALEXTRIC 95/145F
 SILENT SERVICE 85/139F
 THUNDERCATS 89/145F
 TOBROUCK 119/169F
 TRIVIAL PURSUIT 175/229F
 TUEUR NEST PAS JOUER 95/145F
 TURLOGH LE RODEUR 245/245F
 ZOMBI 135/165F

THOMSON

LES ATHLETES 145/185F
 +KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2
 +DIEUX DU STADE 1+2
 ALBUM LORICIEL 145/195F
 +5° AXE+SAPIENS
 +MGT+ AIGLE D'OR
 MALETTE JEUX FIL 245/245F
 +GAME OVER +FOMULE 1
 +ARKANOID +SORCERY
 ALBUM THOMSON 245/295F
 +GREEN BERET + SUPER TENNIS
 + MONOPOLY + RUNWAY
 LORICIELS HIT 1 155/185F
 +PULSAR 2+YETI+ELIMINAT
 THOMSON HITS 175/225F
 +KRACK OUT + BEACH HEAD
 +THE WAY OF THE TIGER
 LORICIEL HIT 2 155/185F
 +BARRY MAC GUIGAN BOXING
 +HACKER + SPINDIZZY

NOUVEAUTES

AQUANAUTE 145/195F
 ARKANOID 145F
 AVENGER 145F
 ASTERIX CHEZ RAHAZA ND/215F
 ATOMIK 145/195F
 AU NOM DE L'HERMINE ND/195F
 BEACH HEAD 145F
 BILLY 2 135/195F
 BIVOUAC 145F
 BLUEBERRY ND/215F
 BOB WINNER 149/195F
 BOBO 145/195F
 BRAIN POWER 145/195F
 COBRA 129F
 DEMONIA 115/175F
 ENDURO RACER 145/195F
 F15 STRIKE EAGLE 145/195F
 FLASH POINT 145/195F
 GAME OVER NF 145/195F
 GREEN BERET 149F
 GD PRIX 500 CC 169F
 HMS COBRA 285/295F
 IZNOGOU 195/245F
 JUNGLE HERO 145F
 LA MARQUE JAUNE 249F
 LA MASCOTTE ND/195F
 LES CLASSIQUES VOL 3 145/195F
 LES CLASSIQUES N°1 145F
 LES DIEUX DE LA MER 145F
 LE DIEUX de LA GLISSE 165F
 LES CLASSIQUES 2 145F
 LES RIPOUX 145/195F
 MACH 3 129/199F
 MARCHÉ A L'OMBRE 145F
 MEWLO ND/195F
 MONOPOLY NF 175F
 MISSION 129/195F
 MISSION EN RAFALE 145/195F
 OXPHAR 139/185F
 PROHIBITION 135F
 QUAD 175F
 RENEGADE 145/195F
 ROAD KILLER 145F
 SLAP FIGHT 145F
 SILENT SERVICE 145/195F
 SCRABBLE 175F
 SPACE TUNNEL 145/195F
 SPORT D'ETE 145/195F
 SUPER TENNIS 145F
 SUPERSKI 169/199F
 THE WAY OF THE TIGER 149F
 TNT 129F
 TOP GUN 145F
 TOUT SHUSS 145/195F
 TRIVIAL PURSUIT 195/245F
 TURLOGH LE RODEUR 225/225F
 VOL SOLO 145/195F
 WIZZBALL 145/195F
 YE AR KUNG FU 2 145F
 ZOMBI 125/145F

COMMODORE 64

ELITE 6 PACK N°3 99/145F
 +DRAGON'S LAIR 1+2
 +ENDURO RACER+QUARTET
 +WONDER BOY+SCOOBY DOO
 ARCADE ACTION 119/189F
 +BARBARIAN+RENEGADE
 +SUPERSPRINT+RAMPAGE
 +INTERNATIONAL KARATE 2
 LES GEANTS D'ARC 119/195F
 +ROAD RUNNER+INDIANAJONES
 +RYGAR+GAUNTLET DEEPDUNG
 LES GREMLINS 119/169F
 +MASK1+MASK2+DEATH WISH3
 +BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
 +JACK THE NIPPER 2
 COLLECT KONAMI 119F/189F
 +JACKAL+SHAO LINROAD+NEME
 SIS+JAILBREAK+YE AR KUNG
 FU 2+GREEN BERET+YE AR
 KUNG FU+HYPERSPORT
 +PINGPONG+MIKIE
 TOP TEN COLLECT 99/145F
 +SABOTEUR+SABOTEUR2+SIGMA7
 +CRITMASS+AIRWOLF+THANAT
 +DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
 +BOMB JACK2+TURBO ESPRIT
 ALBUM HEWSON 95/145F
 +EXOLON+RANARAMA
 +ZYNAPS+URIDIUM PLUS
 IMAGINE ARC. HITS 95F
 +ARKANOID+GAME OVER
 +LEGD OF KAGE+MAG MAX
 +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
 ALBUM EPYX N°2 115/175F
 +WINTER GAMES+SUPER CYCLE
 +WORLD GAMES+IMPOSSMISSION
 LES TRESORS USG 115/195F
 +GAUNTLET+LEADERBOARD
 +INFILTRATOR+METROCROSS
 +ACE OF ACES
 BEST OF ELITE N°2 95/145F
 +PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
 +BATTLE SHIPS+BOMB JACK2
 ELITE 6 PACK N°2 99/145F
 +ACE+LIGHTFORCE+INTL
 KARATE+BATTY+SHOCKWAY
 GAME SET MATCH 129F/179F
 +TENNIS+HYPERSPORT+PING
 PONG+FOOT+GOLF+BASEBALL
 +BOXING+POOL+SUPER DECATH
 ALBUM EPYX 99/145F
 +SUMMER GAME+BREAKDANCE
 +PITSTOP 2+IMPOSSIBLE MISSION
 HIT PACK 2 99/145F
 +1942+SCOOBY DOO+ANTIRIAD
 +COMMANDO 86+JET SET WILLY
 +FIGHTING WARRIOR
 THEY SOLD A MIL. 3 95/145F
 +KUNG FU MASTER+RAMBO
 +GHOSTBUSTER+FIGHTER PILOT

NOUVEAUTES

BAD CAT 95/145F
 BLOOD BROTHERS 95/145F
 CHAMPIONSHIP SPRINT 95/145F
 CHUCK YEAGERS 99/189F
 CORPORATION 95/145F
 DESOLATOR 95/145F
 FLINTSTONES 95/145F
 GEE BEE AIR RALLY 95/145F
 GUADALCANAL 95/145F
 GUNSMOKE 95/145F
 HERCULE 95/145F
 IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145F
 INFILTRATOR 2 95/145F
 JINKS 95/145F
 KARNOV 95/145F
 KNIGHT GAMES 2 95/145F
 LA PANTHERE ROSE 95/135F
 LORDS OF CONQUEST 99/169F
 MICKEY MOUSE 95/145F
 MORPHEUS 149/179F
 NEBULUS 95/145F
 OGRE ND/175F
 PHM PEGASUS 99/145F
 POWER AT SEA ND/169F
 SHACKLED 95/145F
 SKY FOX 2 99/149F
 STREETSPORT BASKET 95/145F
 STREET SPORT BASEBALL 95/145F
 SUPER HANG ON 95/145F
 TARGET RENEGADE 95/145F
 TROLL 89/139F
 VENOM STRIKES BACK 95/145F
 WIZARD WARZ 95/145F
 WORLD LEADERB TOUR 95/145F

HIT PARADE

APOLLO 18 95/145F
 ACE OF ACES 95/145F
 ADVAN TACT FIGHTER 89/139F
 AIRBORNE RANGER 145/195F
 ARKANOID 2:REVENGE 95/145F
 BANGKOK KNIGHTS 95/145F
 BASKET MASTER 89/145F
 BEDLAM 95/125F
 BOB WINNER 135F
 BUGGY BOY 95/145F
 CALIFORNIA GAMES 95/145F
 COMBAT SCHOOL 89/145F
 CYBERNOID FIGHTING 95/145F
 DEFENDER OF CROWN 135/145F
 FLYING SHARK 89/129F
 GAUNTLET 2 95/145F
 GAUNTLET 95/145F
 GRYZOR 95/145F
 GUNSHIP 145/195F
 IKARI WARRIORS 95/145F
 LA GUERRE DES ETOILE 99/149F
 LES MAITRES DE L'UNIV 95/145F
 MATCH DAY 2 95/145F
 NORTHSTAR 95/145F
 OUT RUN 95/145F
 PIRATES 145/195F
 PLATOON 89/145F
 PREDATOR 95/145F
 PROHIBITION 175F
 PROJECT STEALTH FIGH 145/195F
 ROLLING THUNDER 95/145F
 RIMMERUNNER 89/135F
 RASTAN 95/145F
 SIDE ARMS 95/145F
 SKATE OR DIE 99/159F
 SUPERCYCLE 95/145F
 TEST DRIVE 99/149F
 TETRIS 95/145F
 THE LAST NINJA 95/145F
 THE TRAIN 99/149F
 THUNDERCATS 95/145F
 TOUR DE FORCE 95/145F
 TRIVIAL PURSUIT JUNIO 185/245F
 TROLL 89/139F
 TUEUR NEST PAS JOUER 95/145F
 VAMPIRE'S EMPIRE 95/145F
 VENOM STRIKES BACK 95/145F

SEGA

MANETTE SPECIALE 145F
 LUNETTES 3D 290F
 AFTER BURNER 279F
 ACTION FIGHTER 195F
 ALEX KID/MIRACL WORLD 195F
 ALIEN SYNDROME 195F
 ASTRO WARRIOR 195F
 BANK PANIC 149F
 BLACK BELT 195F
 CHOPFLIFTER 195F
 COMBAT RESCUE 199F
 ENDURO RACER 195F
 F16 FIGHTER 149F
 FANTASY ZONE 195F
 FANTASY ZONE 2 199F
 GANGSTER TOWN 195F
 GHOSTHOUSE 149F
 GLOBAL DEFENSE 195F
 GREAT GOLF 195F
 MISSILE DEFENSE 3D 249F
 MY HERO 149F
 NINJA 195F
 OUT RUN 249F
 PRO WRESTLING 195F
 QUARTET 195F
 ROCKY 249F
 S.D.I. 195F
 SECRET COMMAND 195F
 SHOOTING GALLERY 195F
 SPACE HARRIER 249F
 SPY VS SPY 149F
 SUPER TENNIS 149F
 TEDDY BOY 149F
 TRANSBOT 149F
 WONDERBOY 195F
 WORLD GRAND PRIX 195F
 WORLD SOCCER 195F
 ZAXXON 3D 249F
 ZILLION 195F
 ZILLION 2 199F

SPECTRUM

INCROYABLE!
 ELITE 6 PACK N°3 95F
 ARCADE ACTION 119F
 LES GREMLINS 119F
 LA COLLECTION KONAM 119F
 TOP TEN COLLECTION 99 F
 GEANTS D'ARCADE 119F
 LES TRESORS USG 115F
 ALBUM HEWSON 95F
 BEST OF ELITE 2 95F
 HIT PACK 1 75F
 ELITE 6 PACK N°2 95F
 GAME SET MATCH 129F
 HIT PACK 2 98F
 THEY SOLD AMILL 3 95F
 THEY SOLD A MILL 2 95F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

Promotions sur manettes

Manettes Speed King 110 F
 Manette Pro 5000 129 F
 Cheetah 125 + 85 F
 Cheetah mach 1 + 129 F

ATARI ST

ARCADE FORCE	295F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES	
+GAUNTLET+METROCROSS	
LES GUERRIERS	245F
+TNT+ALTAR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX	245F
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WORLD GAMES+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	245F
+SUPER TENNIS+ MAJOR MOTION+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	195F
+LEADERBOARD+ TAI PAN	
+XEVIOUS+ TOP GUN	

NOUVEAUTES

ADVANCE ART STUDIO	225F
ARMY MOVES	175F
AQUAVENTURA	225F
ARKANOID 2	185F
BAD CAT	225F
BATTLESIPS	145F
BMX SIMULATOR	145F
BOBO	225F
BOULDERDASH2	195F
BRAVE STAR	175F
CAPTAIN AMERICA	175F
CARRIER COMMAND	235F
CHARLIE CHAPLIN	195F
GAUNTLET 2	195F
GEE BEE AIR RALLY	285F
G.I.G.N.	185F
GOLD RUNNER 2	225F
HERCULE	185F
IKARI WARRIORS	145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	225F
INTERNATIONAL SOCCER	185F
JINKS	185F
JOE BLADE	119F
KING OF CHICAGO	249F
KNIGHTMARE	185F
L'AFFAIRE	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GOTEMBURG	225F
LA PANTHERE ROSE	225F
LEATHERNECK	225F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LES TUNIQUES BLEUES	185F
MICKEY MOUSE	185F
NORTHSTAR	185F
OUT RUN	195F
OBLITERATOR	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PLATOON	185F
POLICE QUEST	185F
POWER PLAY	185F
QIN	235F
RENEGADE	195F
RETURN TO GENESIS	185F
RIMRUNNER	145F
ROLLING THUNDER	225F
ROAD WARS	185F
ROCKFORD	185F
ROCKET RANGER	275F
SECONDS OUTS	185F
SHADOW GATE	285F
SIDE ARMS	185F
SPACE HARRIER	225F
SPACE RACER	185F
SPIDERTRONIC	215F
SPITFIRE 40	185F
STAFF X29	215F
STARSHIP	145F
STRIP POKER II	145F
SUPERSKI	220F
TARGET RENEGADE	145F
THE FLINSTONES	185F
THE THREE STOOGES	295F
TERRAMEX	195F
TRANTOR	175F
TURLOUGH LE RODEUR	225F
VAMPIRE'S EMPIRE	195F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
WARLOGH'S WEST	215F
WHERE TIME STOOD STEEL	185F
WINTER OLYMPIAD 88	185F

3D GALAX	155F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARKANOID	125F
ARCTIC FOX	195F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
AUTO DUEL	225F
BACKLASH	225F
BALANCE OF POWER	225F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	195F
BARBARIAN (PALACE)	145F
BARDES TALE	225F
BILL PALMER	225F
BIVOUAC	180F
BLACKLAMP	199F
BLOOD VALLEY	175F
BLUEBERRY	175F
BLUE WAR	225F
BOB WINNER NF	185F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUBBLE GHOST	175F
CHESS MASTER 2000	225F
COLONIAL CONQUEST	275F
CRAFTON ET XUNK	225F
CRASH GARET	225F
CRAZY CARS	225F
DARK CASTLE	260F
DEFENDER OF THE CROWN	275F
DEGAS ELITE	225F
DEMONIAC	225F
DIEUX DE LA MER	195F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
EDEN BLUES NF	155F
ENDURO RACER NF	185F
FER ET FLAMME	285F
F15 STRIKE EAGLE	195F
FLIGHT SIMULATOR 2	345F
FORMULA ONE	175F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET	165F
GOLDENPATH	175F
GOLD RUNNER	185F
GD PRIX 500 CC	195F
GUILD OF THIEVES	185F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
HMS COBRA NF	275F
IZNOGOUD	245F
IMPACT	140F
IRON LORD	275F
JASON LA TOISON D'OR	225F
JINXTER	225F
KARATE KID 2 NF	155F
KENNEDY APPROACH	225F
L'ANGE DE CRISTAL	225F
LA GUERRE DES ETOILES	175F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LA MARQUE JAUNE	225F
LA MASCOTTE	195F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES RIPOUX	175F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES DE L'UNIVER	195F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
LEVIATHAN	145F
L'OIL DE SET	245F
LEADER BOARD NF	175F
LES PASSAGERS VENT 2	265F
MANHATTAN DEALER	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MARBLE MADNESS	195F
MASQUE PLUS	195F
MACACAM BUMPER	225F
MACH3	195F
MEURTRES EN SERIES	225F
MEAN 18 GOLF	195F
MISSION	185F
MISSION RAFALE	225F
MOEBIUS	225F
PHANTASIE 3	245F
PHOENIX NF	145F
PREDATOR	225F
RAMPAGE	145F
RANARAMA	99F
S.D.I	275F
SENTINEL	175F
SALOMON'S KEY	175F
SLAP FIGHT NF	175F



BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SILENT SERVICE NF	225F
SKY FOX	195F
SLAYGON	185F
SPY VS SPY	225F
STRIKE FORCE HARRIER	225F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HANG ON	145F
STAR TREK	175F
SUPERSPRINT	145F
TANGLEWOOD	185F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	295F
TETRIS	185F
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225F
THE PAWN	225F
TONIC TILES	185F
TRACKER	190F
TRAUMA	225F
TRIVIAL PURSUIT	285F
TURBO GT NF	195F
ULTIMA 4	225F
UNIV. MJLIT. SIMULATOR	225F
VERSAILLES STORY	245F
VROOM	185F
WESTERN GAMES	185F
WIZARDS CROWN	245F
WIZARD WARZ	195F
WIZZBALL	195F
XENON	185F
ZOMBI	195F

PC COMPATIBLES

MANETTE KONIX	195F
MANETTE+CARTE	295F
LA COLLECTION	185F
+ARKANOID+WC LEADERBOARD	
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	225F
+WINTER GAMES+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	275F
+DAKAR 4X4+ROBINSON	
+STARTING BLOCK+BIG BEN	
MALETTE JEUX FIL	275F
+INFILTRATOR+ECHecs 3D+N 10	
PC HITS	225F
+TOP GUN+THE DAMBUSTERS	
+GREAT ESCAPE+STRIP POKER	
ACE OF ACES	195F
ARKANOID	195F
ARMONQUE LE VIKING	225F
ARTICFOX	185F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	175F
BALANCE OF POWER	175F
BARDES TALE	225F
BEDLAM	185F
BIVOUAC	225F
BLUEBERRY	215F
BOB WINNER NF	215F
BOBO	225F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN BLOOD	275F
CHESS MASTER 2000	225F
CHUCK YEAG FLIGHT SIM	245F
COBRA	225F
COMBAT SCHOOL	185F
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	215F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
ELITE	225F

DES NOUVELLES COMPILATIONS DÉMENTES !

DES SURPRISES DANS TOUS LES PAQUETS

VERSAILLES STORY	245F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
WHERE TIME STOOD STEEL	195F
WIZBALL	185F
WORLD TOUR GOLF	185F
ZOMBI	215F

AMIGA

ARKANOID	245F
ARMY MOVES	275F
ARTICFOX	185F
BALANCE OF POWER	295F
BAD CAT	225F
BARBARIAN	225F
BARDES TALE	225F
BATTLESIPS	195F
BLACKSHADOW	185F
BMX SIMULATOR	145F
BOBO	225F
BUBBLE BOBBLE	195F
BUBBLE GHOST	295F
CHESSMASTER 2000	225F
CRASH GARRET	295F
CRAZY CARS	245F
DEFENDER OF THE CROWN	325F
DESTROYER	225F
DIBLO	145F
ECO	245F
FIRE POWER	245F
FLIGHT SIMULATOR 2	335F
FLINSTONES	185F
G.I.G.N.	225F
GOLDENPATH	185F
GOLD RUNNER	215F
GOLD RUNNER 2	225F
GARRISON	225F
GEE BEE AIR RALLY	195F
GRAND SLAM TENNIS	225F
GUILD OF THIEVES	189F
INDOORSPOITS	195F
INSANITY FIGHT	225F
IRON LORD	275F
JINKS	225F
KING OF CHICAGO	325F
KNIGHT ORC	185F
LA GUERRE DES ETOILES	195F
LA PANTHERE ROSE	225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	345F
LEADERBOARD	215F
MACH3	220F
MARBLE MADNESS	195F
PHANTASIE III	295F
PLATOON	225F
PORT OF CALL	375F
ROADWARS	195F
ROLLING THUNDER	225F
ROCKET RANGER	309F
SENTINEL	225F
SHADOWGATE	225F
SILENT SERVICE	375F
SINBAD	375F
SLAYGON	195F
STARWAYS	195F
SUPER HUEY	225F
TERRAMEX	195F
TANGLEWOOD	225F
TERRAPODS	195F
TEST DRIVE	325F
TETRIS	185F
TIME BANDITS	185F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
ULTIMA 4	225F
UMS	245F
VAMPIRE EMPIRE	195F
WINTER GAMES	195F
WIZZBALL	245F
WORLD GAMES	195F
XENON	185F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue

Date d'expiration ____/____/____ Signature

Règlement: je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18F pour frais de remboursement)

N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX: AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - T07/70 - T08 - M05 - M06 - C64 - PC 1512 - ATARI-ST

NORTH STAR

GREMLIN - ARCADE



An 2499, la Terre est surpeuplée et doit faire face à la famine. Pour éviter que les gens ne s'entretuent pour manger, les quatre seigneurs de la guerre décident de créer North Star, une station orbitale géante pouvant accueillir plusieurs milliers de personnes dont la tâche serait de produire des aliments ultra-nutritifs et en nombre suffisant pour alimenter la population terrienne. Mais un jour, peu avant



qu'elle ne soit achevée, North Star ne répondit plus et les expéditions de secours ne revinrent jamais... Vous seul pouvez vous rendre sur North Star grâce à vos implants robots (vous vous en

doutiez un peu, n'est-ce pas ?). Le but du jeu est simple, vous êtes sur NS et vous devez « Regarder avant de sauter, tirer sur tout ce qui vient vers vous et récolter tout ce qui flotte au loin de vous » (extrait

de la notice). North Star est un jeu à scrolling horizontal, genre jeu d'arcade. Le graphisme est superbe, l'animation fluide, la musique entraînante. Bref... un jeu super.

Laurent



C64

JACK THE RIPPER

CRL - AVENTURE

Par un soir d'automne 1888, je découvris, lors d'une balade nocturne, un corps sauvagement mutilé. La gorge était tranchée, un liquide visqueux et blanchâtre coulait de l'œsophage. Le visage était complètement défiguré. Le forse, ouvert sur toute la longueur, me présentait toutes sortes d'organes formant ainsi un amas de chair gluante

et rougeâtre. Le sang coulait et giclait de partout et... STOP ! Arrêtons la description ! C'est écœurant et je commence à saigner du nez (dangereux le métier de journaliste ?). Après *Frankenstein*, CRL nous sort ce jeu d'aventure basé sur l'histoire de Jack l'Eventreur. Ce soft est de bonne qualité grâce à l'analyseur syntaxique assez puissant. Le programme recrée bien l'atmosphère morbide qui y règne. Dommage qu'il faille avoir des connaissances en anglais. Au fait, es-tu majeur(e) ?

Captain



DONNEZ DU RELIEF A VOS ECRANS...

... Nous vous mettons Game en relief ! Le voici enfin, ce dossier que nous vous promettions le mois dernier. Si vous êtes un tant soit peu curieux, vous avez déjà découvert nos lunettes « anaglyphes » (bleues et rouges) au milieu de la revue : elles vous permettront de voir en relief notre double-page photo, la bande dessinée sur six pages ainsi que les jeux micro utilisant le relief. Vous découvrirez par ailleurs dans ce dossier les tests des jeux vendus sur le marché et ceux des lunettes à cristaux liquides (*nec plus ultra* en la matière). L'article Dans la troisième dimension vous explique toutes les techniques utilisées pour obtenir le relief et enfin un court listing vous permet d'obtenir vous-même des dessins en relief sur vos écrans, visibles grâce à nos lunettes. Bonne vue !

Sommaire du dossier

Dans la troisième dimension	40
(Explication des techniques donnant du relief)	
Lunettes à cristaux liquides Sega :	
le test	42
Test des lunettes Stereo Tek	44
(Egalement à cristaux liquides, elles ne fonctionnent que sur Atari ST)	
Wanderer et Relief Action	46
Bande-dessinée en relief	50
Encart lunettes : entre les pages 40 et 41	
Double-page de photo en relief	48
Faites vos prix	57
Grand concours Sega	
(consoles et lunettes en jeu)	47
Faites votre relief vous-même	59
Les Hololivres	73
(Petite BD à regarder comme d'habitude, sur le thème du relief)	



RELIEF

DANS LA TROISIÈME DIMENSION...

Dès que l'homme eut inventé, avec la photographie et le cinéma, le moyen de représenter clairement des images en deux dimensions sur un écran plat, il n'a pas cessé d'essayer d'obtenir un effet supplémentaire qui permettrait aux spectateurs de saisir la troisième dimension : les images en 2D (deux dimensions) trop plates et sans vie n'avaient rien à voir avec le monde réel. Mais depuis, est-il réellement possible de créer des images en 3D ?

La réponse est oui... et il existe même plusieurs façons de les générer. Les meilleures images relief sont les hologrammes. Le cinéma, la BD et même les jeux vidéo utilisent des petites lunettes bleues et rouges ; rapidement remplacées par des lunettes à cristaux liquides Atari ou Sega. Trois techniques que nous explorerons en détail au cours de cet article. Trois techniques qui, si elles ne produisent pas de véritables images 3D, en donnent, tout au moins, l'illusion à notre cerveau.

Les perspectives

La méthode la plus simple pour donner une impression de relief à une image consiste simplement à représenter les éléments de second plan en petit et ceux du

premier plan en grand. C'est ce que l'on appelle la perspective... Une règle bien connue de tous ceux qui dessinent un peu ! La taille relative des éléments du dessin détermine la position qu'ils prennent dans l'espace. Si on dessine

des boîtes de tailles différentes, il ne faudra pas faire beaucoup d'efforts pour imaginer que la plus petite se trouve derrière la plus grande...

Beaucoup de jeux vidéo utilisent ce principe pour donner de la profondeur. C'est le cas, par exemple de *Crafton & Xunk* (Ere

Informatique) où les personnages se déplacent sur trois dimensions. C'est le cas également de programmes plus récents comme *Sentinel* (Firebird) où le jeu lui-même est fortement axé sur cet effet 3D. Dernier style de jeu en perspective : *Mercenary* (Novagen) qui est un aventure/arcade-où



Mercenary



Crafton 2

CHIP PERFECTION CHIP PASSION

A l'initiative de deux hommes mordus par le virus de l'informatique, CHIP créé et édite des logiciels ludiques.

Carlo PERCONTI, autodidacte, à 18 ans est analyste programmeur dans l'une des plus importantes sociétés de logiciels ludiques.

Quatre plus tard, directeur du développement de CHIP, il assure l'exécution et la réalisation de leurs logiciels.

Christian GAGNERE, l'informatique coule dans ses veines, revendeur Apple, gestionnaire, à présent directeur de produit, il tire les ficelles financières de l'entreprise.

contrôle le produit fini et son packaging.

Ces deux hommes orchestres managent maintenant seize professionnels... Étaient-ils

eux aussi tombés dans la marmite quand ils étaient petits ? Avec une moyenne

d'âge de 25 ans, CHIP est une jeune société passionnée et perfectionniste prête à mettre le feu aux poudres.

Venez partager ce qu'ils savent et aiment le mieux créer : le jeu et l'aventure.



CHIP AVENTURE CHIP LUDIQUE

CHIP s'est donné pour objectif de privilégier la qualité du scénario, la définition de l'image et l'impact du jeu.

La recette, un secret précieusement gardé...

CHIP : des jeux de stratégie interactive où l'on s'identifie très rapidement au héros. Il nous colle à la peau et nous fait suivre un fil conducteur logique et plein d'embûches à l'aide de la petite souris.

Là encore, on retrouve la passion : volonté de faire de ce moment ludique une distraction intelligente où se mêlent connaissances et péripéties.

On oublie alors la réalité grâce à la digitalisation d'un bruitage parfait.

Pour se démarquer du marché actuel

CHIP mixe jeux d'aventure et d'arcade,

nous amène à la réflexion et à la tactique du jeu de piste traditionnel.

Le nec plus ultra de ce logiciel : c'est l'intro...

Vous avez glissé votre disquette...

Eh oui ! C'est un jingle, une pure création de CHIP.

CHIP, une série de logiciels français.

La première sortie s'est appuyée sur l'un des auteurs hexagonaux les plus connus : Jules VERNE. Avec VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE redécouvrez les charmes du passé et soyez pour une demi-heure passionnante l'un des grands de cette aventure ambiguë et imaginaire.

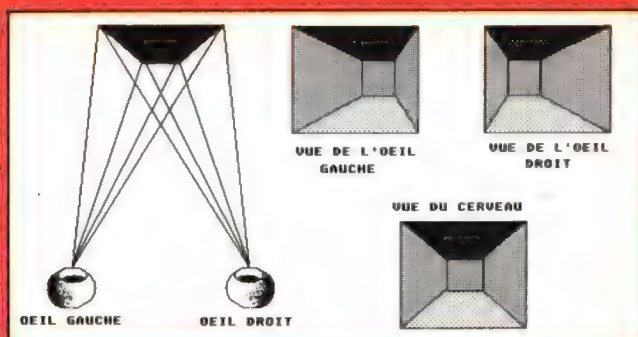


le joueur se déplace dans un monde « fil de fer » dont les volumes ne sont représentés que par leurs arêtes.

Votre cerveau est un menteur !

Lorsqu'on voit un objet, c'est notre cerveau qui le voit. Mais la vision de chaque œil est complètement différente. L'œil droit voit l'objet avec une certaine perspective et l'œil gauche avec une autre ; c'est la combinaison de ces deux visions qui

• La première a été beaucoup utilisée dans le cinéma durant les années cinquante. Deux images séparées, correspondant à l'œil droit et à l'œil gauche, sont projetées sur l'écran en utilisant deux faisceaux de lumière polarisante. Ces faisceaux sont, à tour de rôle, perpendiculaires ou inclinés à 45° par rapport à la verticale de l'écran. Le public porte des lunettes spéciales, avec des verres polarisants, qui permettent uniquement de voir l'image perpendiculaire à



Comment le cerveau restitue deux vues en une image...



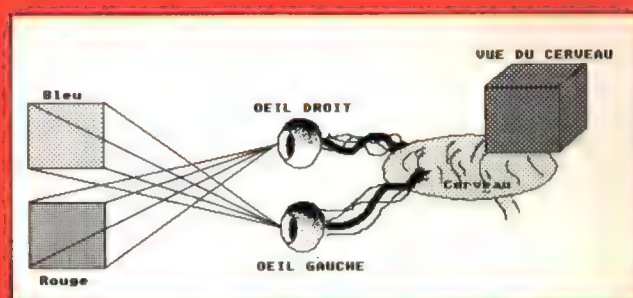
forme l'image (voir figure 1). En fait, votre cerveau est un menteur puisqu'il ne vous renvoie pas exactement les objets comme vos yeux les perçoivent. On pourrait se poser des questions... sur notre propre perception du monde !

Si le cerveau se trompe si facilement, il doit être relativement simple de lui donner l'illusion du relief. Pour cela, il faudra donner une image différente à chacun des deux yeux. Il existe, en fait, trois méthodes principales...

l'écran. En alternant rapidement les deux faisceaux, on obtient un bon effet relief. Malheureusement, cette technique est complètement inutilisable sur l'écran de votre ordinateur !

Les lunettes à cristaux liquides

• Récemment, plusieurs constructeurs ont lancé sur le marché une nouvelle sorte de périphériques pour micro-ordinateurs. Il s'agit de lunettes que l'on



Le cerveau intègre deux images 2D en une image 3D.



connecte directement au micro. Elles utilisent la même technique employée autrefois dans les cinémas. Sur l'écran, deux images se succèdent très rapidement : une pour l'œil droit et l'autre pour l'œil gauche. Les verres des lunettes contiennent des cristaux liquides pouvant les obstruer... Heu, j'explique : lorsque l'image pour l'œil droit apparaît, le verre en face de l'œil gauche noircit ; et vice versa. Donc, chaque œil reçoit uniquement l'image qui lui est destinée et l'effet est vraiment spectaculaire !

Les lunettes anaglyphes de Game Mag

• Anaglyphe, ça veut dire rouge et bleue... C'est la rédactrice en chef qui me l'a dit. Vous avez retourné cent fois les lunettes que vous venez de trouver dans votre magazine favori et vous n'avez pas décelé la moindre trace de cristaux liquides... C'est normal ! J'avais bien dit qu'il y avait trois façons de tromper votre cerveau ; c'est la dernière

que nous utiliserons. Toujours le même principe : il faut une image pour chaque œil. Le dessin est réalisé uniquement en deux couleurs : rouge et bleu ; les lunettes sont constituées avec de la gélatine bleue et rouge. L'œil droit qui regarde à travers la gélatine bleue ne voit que la partie bleue du dessin et l'œil rouge ne s'occupe que du rouge. Chaque œil ne verra ainsi que l'image qui lui est destinée (voir figure 2). Je suis sûr que vous avez déjà essayé vos lunettes en regardant les illustrations qui accompagnent ce dossier. Ça ne marche pas ?... Ne soyez pas trop déçu, il y a, à peu près, dix pour cent de la population qui ne perçoit pas ce type de relief ! Je vous avais bien dit que l'on pouvait pénétrer dans la troisième dimension sans trop de mal. Les résultats ne sont pas toujours très satisfaisants, mais que diriez-vous si on vous invitait dans la quatrième dimension ?... RV est pris pour Game Mag n°25.

Doctor BIT

LUNETTES A CRISTAUX LIQUIDES : SEGA, LE MEILLEUR RAPPORT QUALITE/PRIX

Sega propose les premières lunettes à cristaux liquides commercialisées ! Ces lunettes, au look futuriste, s'utilisent avec la console de la même marque. A l'heure actuelle, deux jeux sont disponibles mais d'autres attendent déjà leurs commercialisations.

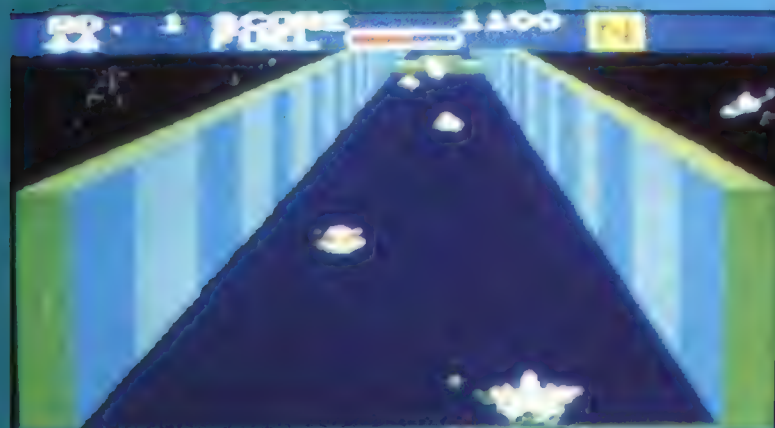
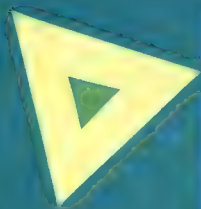
Les lunettes Sega se branchent sur le port carte de la console. Les logiciels alors utilisables affichent alternativement une image pour l'œil droit et une image pour l'œil gauche. Les lunettes obscurcissent à tour de

rote l'un des deux verres. Le système est très au point et l'effet de relief est vraiment spectaculaire bien que l'usage abusif de ces super-binocles fasse un petit peu mal aux yeux de certaines personnes.



Missile Défense 3-D

Lorsqu'on achète les lunettes Sega (500 francs environ), une cartouche de jeu *Missile Défense 3D* est comprise dans le package. C'est la première à avoir utilisé les possibilités de relief. Le jeu est relativement simple et se joue également avec le pistolet infra-rouge. Il faut empêcher des vaisseaux ennemis de détruire votre



ville : plus simplement, il s'agit de tirer sur des vaisseaux. Pour détruire la totalité de la flotte, vous avez trois chances : la première lors du décollage des vaisseaux, la seconde lors de leur passage près du pôle nord et la dernière juste avant leur attaque de la ville. Il y a plusieurs niveaux : tous plus impressionnants les uns que les autres. Mes préférés restent les attaques de la ville (dans les deux premiers niveaux) où l'effet de relief est vraiment réussi au point de vous donner le vertige.

Ce jeu n'est qu'une première réalisation relief et il est loin d'exploiter à fond les possibilités des lunettes. Certaines scènes manquent de perspective.

Zaxxon 3D

C'est le must de chez Sega en matière de relief. *Zaxxon* est un grand classique du genre puisque, après avoir hanté les consoles de cafés, il a été adapté sur la plupart des micro-ordinateurs (l'Apple II tout d'abord !). Mais c'est la première fois que ce jeu extraordinaire est couplé avec les lunettes à

cristaux liquides. Le but du jeu est une fois de plus relativement simple et c'est « tant mieux ». Il s'agit de détruire la ligne de fortifications Varganes (les Varganes sont les méchants qui attaquent la terre !), les vaisseaux puis les forteresses, puis les vaisseaux à nouveau et ainsi de suite. C'est un jeu passionnant car extrêmement étendu (particulièrement la version Sega) : simple au début, il devient rapidement très difficile. Il faudra également surveiller le carburant de votre vaisseau et

périodiquement vous réapprovisionner en détruisant les réservoirs ennemis. Des capsules d'augmentation de puissance apparaissent lorsque vous détruisez certains vaisseaux : il ne faut pas les rater car elles décuplent les possibilités de votre fusée. *Zaxxon 3D* version Sega est un très bon jeu réellement passionnant lorsqu'on est un fan d'arcade. Les effets de 3D sont très beaux, notamment lorsqu'on s'engage dans les couloirs des forteresses. Dernière remarque : *Zaxxon 3D* marche également en 2D. Ce qui permettra à tous ceux qui n'ont pas encore de lunettes de tester le programme. C'est à mon avis, le seul programme actuellement disponible qui vaille vraiment la peine d'investir dans l'achat de ces lorgnons magiques.

Doctor BIT

RELIEF

STEREO TEK:

UN LOOK D'ENFER

Après les lunettes Sega, voici les seules autres « à cristaux liquides » commercialisées en France.

Assez chères, elles sont superbes et tournent uniquement sur Atari ST.



Tes parents, fiers mais inquiets de te voir prendre du plaisir à la manipulation de machines bizarres, risquent carrément de ne pas te reconnaître d'ici peu : comme à l'accoutumée, tu es devant ton Atari. Un boîtier de la taille de deux barres de Nuts côte à côte est enfiché dans la prise cartouche du ST. D'une prise genre Walkman part un fil relié aux lunettes que tu as sur le nez. Te prendrais-tu pour l'homme-taupe ? Meuh non !

Il s'agit de Stéréo Tek, des lunettes stéréo pour ST. Ici, pas d'anaglyphes (filtres bleus ou verts et rouges). A l'intérieur des verres, des cristaux liquides polarisent la lumière, obstruant chaque œil l'un après l'autre à la vitesse de 70 Hz en couleur (90 en haute définition). Nous voyons en relief car le cerveau juxtapose deux images décalées du fait de

l'écartement de nos yeux. L'œil droit est masqué, l'image de gauche apparaît, l'œil gauche est masqué à son tour, l'image de droite apparaît, etc. Comme le changement est très rapide, le cerveau est « trompé » et il ne voit qu'une image... en relief. Là où l'histoire se corse, c'est que le logiciel destiné à gérer ces deux images n'est pas présent dans l'emballage. Dans la boîte, on trouve les lunettes dans leur étui, l'interface à brancher entre le ST et lesdites lunettes, un mode d'emploi assez succinct et en anglais ainsi qu'une disquette contenant un dessin de démo, un slide show et un driver écrit en

GFA Basic. Seul un accessoire permet de gérer la 3D, et encore ; pour l'utiliser, il faut posséder Degas-Elite, passe encore, mais il faut surtout posséder un talent de dessinateur hyper-réaliste, l'accessoire en question se bornant à afficher les images 1 et 2 de Degas l'une après l'autre. Pour que l'effet de stéréo fonctionne, il faut dessiner soit-même — à la main — la seconde image.

Alors, ces lunettes ? A condition qu'on ajoute à leur prix (1490 F) le logiciel Cad 3D (V2 0) de

Antic

Software, capable de calculer une image stéréo et heureusement 100% compatible avec ces fameuses lunettes, Stéréo Tek est un produit intéressant. Dans la plupart des cas, l'effet de relief est saisissant. Savoir s'il est réellement utile est une autre paire de lun... oups, paire de manches. Bien sûr, il existe quelques programmes utilisant la stéréo : *Shoot the Moon* (genre de *Beamrider 3D*), *Molecular Modeler* (pour autant que le dessin de molécules chimiques vous amuse) et quelques démos freeware (*Steely Boink*, des dessins CAD 3D, etc.), mais Clavius, l'importateur exclusif de Stéréo Tek, n'importe pas de logiciels pour ce produit. Bref, bien peu de choses à se mettre sous la dent pour cet efficace gadget.

Stéréo Tek, importées par Clavius — 19, rue Houdon 75018 Paris.

Hannah Gliff

AVEC SEGA, DONNEZ DU RELIEF A VOS LOISIRS



L'action des jeux d'arcade possède maintenant la dimension qui lui manquait : La 3ème !

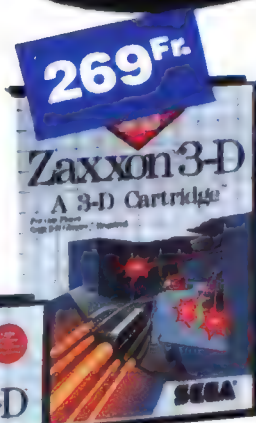
Grace à un procédé entièrement nouveau à base d'écrans à cristaux liquides, SEGA a pu recréer la superposition et l'animation de 2 images distinctes alternées, qui recrée l'impression.. étourdissante du relief.

Transposez cela dans une bataille de missiles dans "MISSILE DEFENSE 3-D" ou a une poursuite d'avions supersoniques dans "ZAXXON", un grand classique du jeu d'arcades, et vous n'aurez qu'une faible idée des sensations nouvelles que vous allez découvrir !

Alors chaussez vos lunettes 3-D, raccordez les à la console SEGA...et tous à vos joysticks !



269Fr.



269Fr.

CONSOLES DE JEUX VIDEO

SEGA

SACRES LOISIRS !

Pour recevoir une documentation complète, retourner le coupon ci-dessous à

MASTER GAMES SYSTEME FRANCE
55 Avenue Jean Jaurès - 75019 .
PARIS

GAME 07/88

M. _____
adresse _____

Code _____ Ville _____

souhaite recevoir une documentation sur les produits SEGA.

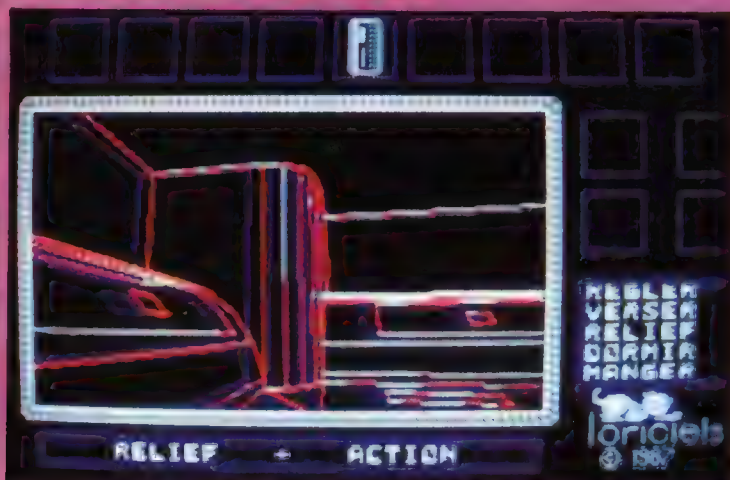
Disponible en JUIN :
"SPACE HARRIER 3-D"

RELIEF

Pour clore ce chapitre « relief et micro » voici le test (revoici pour certains d'entre vous) des deux jeux encore en vente qui utilisent des lunettes anaglyphes (bleutées et rouges, dois-je vous le répéter ?). Un autre jeu a été créé en France selon le même procédé, il s'agissait de *Bad Max*, hors du commerce aujourd'hui.

LORICELS - AVENTURE SPATIALE

RELIEF ACTION



Est-il bien raisonnable de te rappeler le thème du film *Alien* ? Ne risques-tu pas de le prendre mal ? Ok, ok. A ce petit sourire en coin, je vois qu'il n'est pas nécessaire d'insister. Aussi, allons directement droit au but et en route pour l'aventure galactique et vectoriel avec *Relief Action*.

Te voici donc le seul survivant de l'horrible Alien. L'écran du CPC affiche une image du lieu où tu es. Une barre de menu située en haut t'informe des objets que tu portes, de celui que tu tiens dans ta main et de

ceux présents dans les environs. En bas, une fenêtre permet, comme dans tout jeu d'aventure, de communiquer avec la machine. A l'aide du joystick, il est possible de se promener dans les couloirs du vaisseau, et ô surprise, tu peux aussi regarder en haut et en bas en déplaçant le joystick.

Je parle, je parle, et tu es en train de te demander pourquoi le dessin affiché par l'écran est aussi étrange ? Bon, il s'agit de 3D en fil de fer, autorisant des déplacements très rapides (Woarr ! T'as vu la tronche du monstre ? Encore heureux qu'on puisse se déplacer rapido !).

Hannah Gliff

3D STEREOSCOPIC COMPUTING

Système complet **STEREOTEK 1 490 F**

Egalement : ST Scanner compatible Degas **1 790 F**
OmniRes adapt. couleur ↔ Haute résolution **350 F**
Logiciels musicaux sur PC, ST, Amstrad, MSX, Commodore, etc.

En vente chez : **CLAVIUS**

19, rue Houdon - 75018 PARIS - Tél. : 42.62.90.19

Revendeurs, nous consulter

WANDERER

PYRAMIDE ARCADE SPATIALE



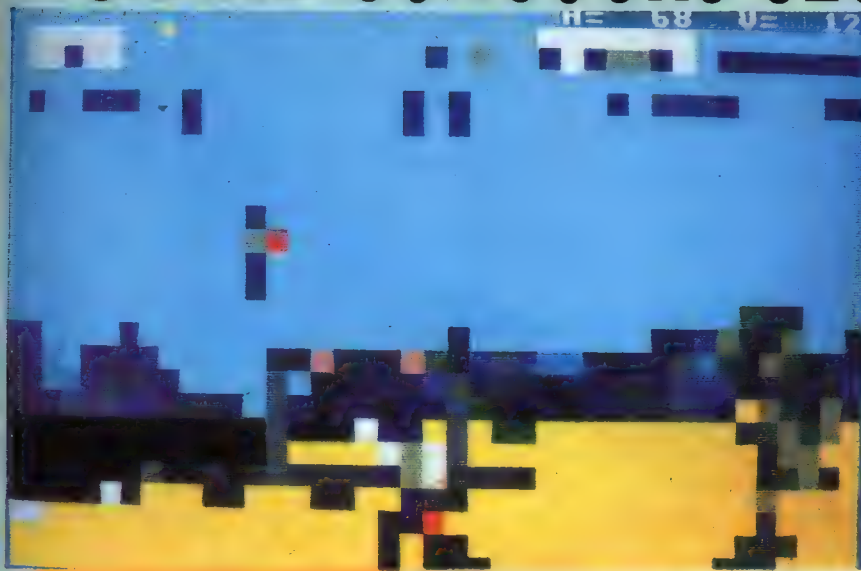
On se souviendra avec émotion de ce jeu, le premier (et le dernier ?) sur ST, à bénéficier d'un relief par anaglyphe. A l'époque, une génération complète d'utilisateurs goûta aux joies de l'arcade hyper rapide en trois dimensions. Une autre catégorie de joueurs ne goûta à rien. Là aussi, il s'agissait d'avoir « le bon » moniteur, sinon, trop bleu, trop rouge. Bref, trop plat et injouable. Tiens, moi qui te parle par exemple. Je n'ai

jamais pu jouer chez moi à ce jeu plus d'une dizaine de minutes sans être pris d'une effroyable migraine.. Ce n'est pas faute d'avoir essayé. Heureusement, je pus un beau jour le tester sur un moniteur compréhensif. Je n'en dirais qu'un mot : Waow ! Imagine un galaxien en fil de fer, hyper-rapide. Les vaisseaux ennemis se précipitent sur toi. Ah ! Celui-ci semble sortir du moniteur. Vite, un coup de laser. Ouf !

Hannah Gliff

CINQUANTE SUPER-PRIX A GAGNER PENDANT DEUX MOIS

GRAND CONCOURS SEGA/GAME MAG



Celui-là de concours, à notre avis cela faisait longtemps que vous l'attendiez. Imaginez un peu : il n'y a pas moins de dix consoles Sega à gagner sans compter les Light Phaser, lunettes à cristaux liquides et autres roms et mega-roms. Le pied ! De quoi ne plus décoller de son téléviseur pendant tout un week-end... et je sais de quoi je parle !

Le but du jeu

Attention, ce concours se fait sur deux mois. Nous aurons donc deux sélections : une à la fin de chaque mois.

Nous vous proposons dix titres de jeux Sega :

Wonder Boy, Fantasy Zone, Enduro Racer, Astro Warrior, Great Baseball, Missile 3D, Out Run, Hang On, After Burner et Choplifter.

Par ailleurs, vous voyez ci-contre une photo d'écran digitalisée hyper grossie. Il s'agit bien évidemment d'un écran de l'un des jeux précités. Ne vous inquiétez pas, il n'y a pas « d'embrouille », l'un des dix jeux est bel et bien celui que nous avons digitalisé. Vous reconnaissez l'écran, vous notez le nom du jeu sur le coupon-réponse et le tour est joué.

Et voilà comment vont se passer les deux sélections :

— le premier mois, la digitalisation sera très grosse et donc difficile à lire : nous mettons en jeu les dix premiers prix exclusivement.

— le second mois, nous vous ferons une digitalisation du même jeu, mais beaucoup plus proche de la réalité : plus simple (Pour ceux qui n'auraient rien vu au premier tour, nous donnons une deuxième chance). Nous mettrons en jeu les lots du 11e au 50e prix. OK ? Tous compris ? Le premier mois la question est difficile mais les lots sont plus importants : par contre, le second mois, c'est plus simple et les lots sont moins grands.

Le règlement

1. Pour la première sélection — Game Mag n°7 — vous avez jusqu'au 31 mai 1988, le cachet de la poste faisant foi, pour envoyer votre coupon-réponse à :

Concours Sega/Game Mag - Sélection n°1 - Master Games Système, 55, av. Jean Jaurès 75019 Paris.

2. Pour la seconde sélection - Game Mag n°8 - vous avez jusqu'au 30 juin 1988, le cachet de la poste faisant foi, pour envoyer votre coupon-réponse à : Concours Sega/Game Mag - Sélection n°2 Master Games Système, 55, av. Jean Jaurès 75019 Paris.

3. Chaque joueur peut tenter sa chance aux deux sélections en envoyant pour chacune d'entre elles un coupon-réponse.

4. Les vainqueurs seront tirés au sort dans l'ordre du 1er au 10e et du 11e au 50e conjointement par les équipes de Game Mag et de Master Games Système.

5. La liste des gagnants sera publiée dans Game Mag n°10.

6. Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Jean Le Henneq, huissier à Fontenay-sous-Bois.

Les prix

1^{er} prix : la console Sega avec son environnement complet : deux joysticks + les lunettes à cristaux liquides + le Light Phaser + un jeu utilisant le relief.

2^e prix : la console avec les lunettes + un jeu en relief.

3^e prix : la console avec le Light Phaser + trois jeux de tir.

4^e prix : la console avec la manette de jeu Sega.

Du 5^e au 10^e prix : une console.

Du 11^e au 20^e prix : une paire de lunettes + un jeu en relief.

Du 21^e au 30^e prix : un Light Phaser + trois jeux de tir.

Du 31^e au 40^e prix : dix mega-roms Sega.

Du 41^e au 50^e prix : dix cartouches.

Coupon réponse Game Mag 7

Nom Prénom

Adresse complète

Nom du jeu digitalisé

Coupon à envoyer SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT à : Master Games Système - Concours Sega/Game Mag - Sélection n°1 - 55, av. Jean-Jaurès 75019 Paris.





dossier

RELIEF



ÉTOILE DE BERNARD, À SIX ANNÉES LUMIÈRES DE LA TERRE! STARCOM A IMPLANTÉ UNE PETITE BASE STRATÉGIQUE SUR RYKOL-B UN MONDE À FAIBLE PESANTEUR...

SOUS UN CIEL VIOLET INTENSE SE TROUVENT LE CAPITAINE RIP MALONE ET LE SERGENT CHAMP O'RYAN...

JE TE DIS, CHAMP, CES POLITICIENS PLEURNICHEURS, CE SONT DE VRAIS CASSE-PIEDS!

TU VEUX DIRE QUE LA COMMISSION D'EXAMEN N'EST PAS SATISFAITE?

MÊME SI ON JONGLAIT AVEC LES ÉTOILES, ÇA N'IMPRESSIONNERAIT PAS CES ROND-DE-CUIR!

ILS SONT D'AVIS QUE SEPT INDIVIDUS SUFFISENT AMPLÈMENT POUR DÉFENDRE TOUT UN NOUVEAU MONDE! PIRE, NOUS AVONS ABUSÉ DE NOTRE AUTORITÉ ET DÉPASSÉ NOTRE BUDGET SANS AVOIR SOUMIS LES JUSTIFICATIONS NÉCESSAIRES! ET ÇA, D'APRÈS EUX, C'EST INADMISSIBLE!

TU CROIS QU'ILS ENVISAGENT DE METTRE FIN À STARCOM?

SÛR!

T'ENERVE PAS RIP, PERSONNE T'ACCUSE!

C'EST MALHEUREUSEMENT UN TRISTE FAIT, CES ROND-DE-CUIR N'ONT AUCUNE IDÉE DU MONDE DANS LEQUEL NOUS VIVONS!

OUAIS! JE DOIS RAMENER LES MINISTRES PLENIPOTENTIAIRES AU CENTRE DE COMMANDEMENT DE STARBASE DANS DIX MINUTES, ON EST PRÊT?

STARMAX, TOUT EST PRÊT ENCORE UNE TEMPÊTE D'IONS QUI SE PRÉPARE...

LE SCANNEUR ET LE TRANSMISSEUR SONT DÉJÀ DESCENDUS À DEUX CENT MÈTRES! AU DELÀ TOUTES LES LIAISONS SONT PERTURBÉES!

DÉSOLÉ RIP, TU VAS DEVOIR PILOTER EN PSV!

C'EST LE COMBLE, TOUT CE QUE JE DEMANDE C'EST UN SEUL JOUR SANS CALAMITÉS T'AS VU DAKOTA ET WALDRON?

TOUJOURS EN PATROUILLE DANS LE DÉSERT BLEU.

"D'IONS PLUTÔT QU'ILS DOIVENT RÔDER QUELQUE PART"

ALLONS WALDRON NE SOIT PAS TROP COLLET MONTÉ, TU ES TOUJOURS TROP SÉRIEUX!

TOUT EST SÉRIEUX DANS MA VIE, PATRON! VOULEZ-VOUS QUE JE DÉPLOIE LE LASER R.A.T.?

OUAIS, BIENSÛR

T'EXCITE PAS WALDRON NOUS LES ASTRO-MARINES SOMMES DES COMBATTANTS NÉS! CE SHADOW RAIDERS NE FERA QU'UNE BOUGHEE!

DÉPLOYEZ LE CANON SCATTER!



PATRON, JE SÉRAIS RAVIS
SI VOUS LES INFORMIEZ DE CET
ÉTAT DE CHOSE. AVANT QU'ILS
NE SORTENT L'ARTILLERIE
LOURDE!

DU CALME
J'AI ÉTUDIÉ CE SECTEUR
IL Y A QUELQUES JOURS
ÇA SORT VRAIMENT DE
L'ORDINAIRE

TIRE SUR LES
FREINS!!

T'AS VU, CES CRÉTINS
DE MUTHAS VIENNENT DE
BUTER CONTRE UN CHAMP
MAGNÉTIQUE DE HAUTE
INTENSITÉ!



WOMP!

LA NATURE FAIT
BIEN LES CHOSE! ILS
SONT COMPLÈTEMENT
DÉSINTÉGRÉS!

ALORS,
QU'ATTENDEZ-VOUS MON
LIEUTENANT! ALLEZ UN PEU
VÉRIFIER DE PLUS PRÈS CETTE
SHADOW FORCE!

OK,
PATRON!



LE LIEUTENANT S'APPROCHE AVEC PRÉCAUTION
ALORS QUE LES COURANTS MAGNÉTIQUES
ATTAQUENT VIOLEMMENT L'AGON-6 DÉSORMAIS
EN FLAMMES

LES COURANTS MAGNÉTIQUES
PERTURBENT SES CIRCUITS... PEUT
ÊTRE QUE CELA AFFECTE SES PROGRAMMES.
ESSAYONS TOUTJOURS

ROBOT, ICI
L'EMPEREUR DESTÈNÈBRES!
L'ORDRE SUIT... VEUILLÉZ PRÉCISER
LES DÉTAILS DE VOTRE MISSION!

MAI---TRE... ?
ÉLIMINER LA BASE DE...
COMMANDEMENT... DÉTRUIRE
STARMAX ET SON
ÉQUIPAGE....



PAS
DE PRISONNIERS

ZUT! PAS
MOYEN D'ALERTER LE CAMP
PAR RADIO... LES PERTURBATIONS
STATIQUES SONT TROP FORTES!

M... ÇA VEUT DIRE QUE
LES SCANNEURS DE DÉFENSE
DE LA BASE SONT ÉGALEMENT HS.

QUELLE CIBLE
POUR LA
SHADOW FORCE!!

INCONSCIENT DE LA CATASTROPHE IMMINENTE
LE CAPITAINE MALONE PILOTE EN PSV LE
STARMAX A TRAVERS LES NUAGES QUI
ENVELOPPENT RYKOL...

ET QUELQUES INSTANTS TRAGIQUES PLUS TARD

POUR LA
GLOIRE DE
L'EMPEREUR
DES TENEBRES!

M. UNGUET-
APENS DE LA SHADOW
FORCE! VITE, PRENONS
LA TANGENTE!

PLUS VITE! —
LA COMMANDE CENTRALE
A ÉTÉ NEUTRALISÉE!

LA BASE EST À
QUATRE MINUTES À
PLEINS GAZ. SI CETTE
LUEUR... OH MON DIEU,
STARMAX VIENT JUSTE
D'ÊTRE LANCÉ! MALONE
VA DROIT AU PIÈGE!

STARMAX!
À L'ATTAQUE!

ALLONS-Y,
C'EST LE MOMENT
DE PROUVER QUE
MON SALAIRE
EST JUSTIFIÉ!

KACHUK

MESSIEURS! LA
SHADOW FORCE TENTE
DE NOUS OBUTERER! ATTENTION,
DÈS QUE J'OUVRE LE STARMAX,
ACTIVEZ VOTRE VÉHICULE ANTI-GRAVITÉ
ET SORTEZ AUSSI VITE QUE POSSIBLE
PENDANT QU'ILS SONT OCCUPÉS
AILLEURS!

ENRAGÉ, LE CAPITAINE MALONE
QUITTE LE STARMAX À L'ADRIÈRE



LES CANONS SONT TOUJOURS OPERATIONNELS

PULVERISE UN SHADOWBAT! MAUVAIS ANGLE POUR LE DEUXIEME

ALORS ON ABANDONNE C'EST BIEN ÇA!



TORTILLE-TOI, MALONE! ÇA FAIT D'URER LE PLAISIR ET RETARDE TOUT SIMPLEMENT L'INEVITABLE!



ÇA ALORS! WALDRON PASSE À L'ATTAQUE AVEC UN STARWOLF!

TIENS KLAG, VOILA!

QUE TOUS PÉRISSENT QUI SONT DERRIÈRE MOI! JE SUIS-AAARRRRHHHH!



IL S'ENGAGE DANS LE TUBE D'ACCÈS DU STARWOLF. QUELQUES SECONDES PLUS TARD IL EST AUX COMMANDES

ZEEEEE

DÉMAGNÉTISATION DU MAGNA-LOCK!

POWER DEPLOY MARCHE! KLAG, ENTRONS DANS LA DANSE!



ZUT! MALONE S'ÉCHAPPE!

OK!

MAGG! BOREK! ENVOYEZ LES SHADOW PARASITES... ÉLIMINEZ-MOI CES VERS DE TERRE DES CIEUX!

OK! AVONS LÂCHÉ LES SHADOW PARASITES



PARASITES LÂCHÉS

PASSAGE SUR LE MODE DÉPLOIEMENT! L'ATTAQUE COMMENCE!

UNE NUÉE DE BOULONS DE PLASMA
CRÈVE LES CIEUX VIOLETS ALORS
QUE CINQ COMBATTANTS SAFFRON-
TENT DANS UNE LUTTE À MORT...

JUSQU'À CE QUE FINALEMENT,
À DES MILLIERS DE KILOMÈTRES
AU-DESSUS DU SOL...

ZUT!
MON VÉHICULE
ANTI-GRAVITÉ
EST BRISÉ!

C'EST FOUTU,
ESPÈCE DE VERS
D'ÉTERRE!

WALDRON,
PAUVRE GOSSE!

VANDUUM!

JE N'AI PLUS LE CHOIX,
IL FAUT SAUTER!

SACRÉS PARASITES, ILS ME
COLLENT AU DOS, PAS MOYEN DE
S'EN DÉFAIRE!

ADOPTONS UNE TACTIQUE
DIFFÉRENTE! J'ESPÈRE QUE
O'RYAN FERA ATTENTION!

CE BRUIT. ZUT DES
PARASITES!!

CALDWELL, AU BOULOT!
LES CANONS
COULISSANTS!

J'Y SUIS,
SERGENT!

UN
VRAI HÉRO!

J'AI REPÉRÉ
LES PARASITES

FEU!

DU BON BOULOT!
JE SAVAIS BIEN QUE JE
POUVAIS COMPTER SUR LES
GARS DE STARBASE
COMMAND!

CIBLE DÉTRUITE,
SERGENT!

IL ÉTAIT
TEMPS!

BAWAAM

AUCUN SIGNE
DE VIE DE
WALDRON...
KLAG
A GAGNÉ!
A NOUS DEUX!

MAIS...

A
L'ATTAQUE!

ATTENTION
MALONE, TU REGARDES
LA MORT EN FACE! C'EST
AU TOUR DE STARMADA!

ÇA ALORS!
MAIS COMMENT?

LES BOTTES MAGNA
LOCK, MAJOR! ELLES SE
FIXENT À N'IMPORTE QUOI,
MÊME À UN SHADOWBAT!

J'AI ATTERRI SUR
VOTRE FUSELAGE IL Y A
QUELQUES MINUTES... DOM-
MAGE QUE VOUS N'AYEZ RIEN
REMARQUÉ!

RENTRE TES
CANONS KLAG, JE ME
FÂCHE FACILEMENT ET
L'EMPEREUR PEUT AISEMENT
SE PASSER D'UNE TÊTE
COMME LA TIENNE!

ZUT!
LE CANONS
SONT COINCÉS!

PRENONS
LA TANGENTE!
VOLONS
EN ZIGZAG!

AVONS UN
PRISONNIER,
PATRON!

LIEUTENANT
WALDRON, UN VRAI
MIRACLE!

SALE COUP
POUR LES RONDS-DE-CUIR!
IL N'EST PLUS QUESTION DE SE
DÉBARRASSER DE STARCOM,
MAINTENANT QU'ILS ONT SAUVÉ
LEUR SALE PEAU!

LES
CHÔSES
S'AMÉLIORENT!

SACREBLEU! VOUS
VOULEZ DIRE QUE SI NOUS
N'AVIONS PAS ATTAQUÉ, LA
SHADOW FORCE L'AURAIT
FINALEMENT EMPORTÉ!

ET OUI, C'EST PLUTÔT
IRONIQUE, NOUS VOUS EN SAVONS
GRÉ, MON CHER KLAG! VOUS
VENEZ DE VENGER

STARCOM

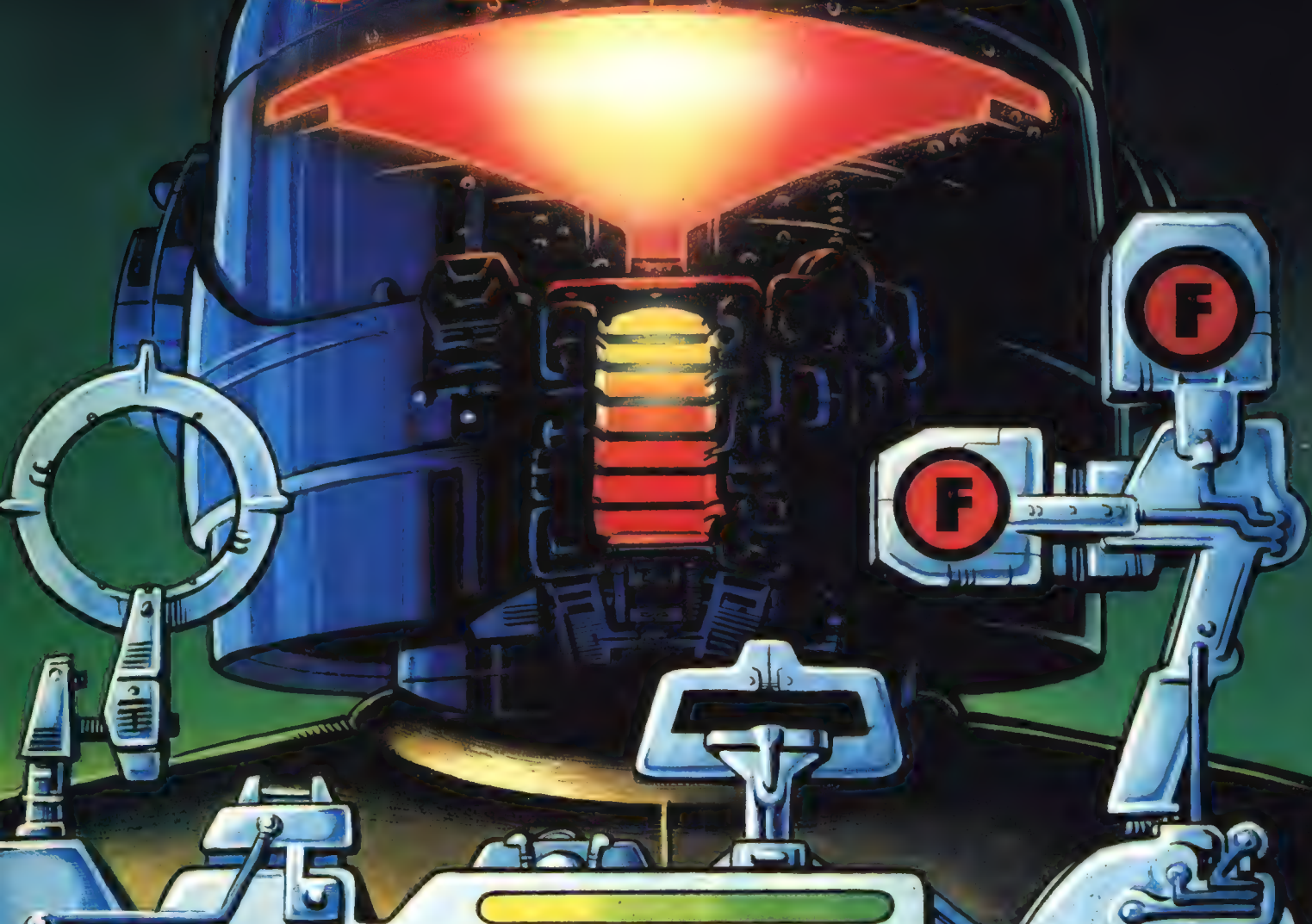
FIN... POUR LE MOMENT!

"LE TOUT DERNIER JOUET QUI FAIT FUREUR SUR LA PLANETE TERRE"

STARCOM™

UNE NOUVELLE GRANDE AVENTURE SPATIALE AVEC

3-DEPLOY™



ATTENTION!

N'oubliez pas d'utiliser les LUNETTES STARCOM si vous voulez obtenir des images TRIDIMENSIONNELLES.

TOUS LES SYSTEMES EN ETAT DE MARCHE

PREMIER DE DONNEES COM. BRIEFING DEBUT 2099 A.D.

UN HOMME A PENETRE LES SECRETS LES PLUS INTIMES DE LA NATURE ET A DECOUVERT UNE NOUVELLE SOURCE D'ENERGIE MYSTERIEUSE. AGRAND POWER GRACE A CETTE NOUVELLE FORCE UTILISE AVEC MAGNA LOCK™ ET POWER DEPLOY™ L'HUMANITE A REUSSE A CONQUERIR UN SYSTEME SOLAIRE SAUVAGE ET HOSTILE. UN HOMME A ATTEINT LES ETOILES!

UN NOUVEAU MENACE D'EMERGENCE SE PRESENTE SUR LA TERRE. SOUS L'EMPRISE DU SINISTRE EMPEREUR DES TENEbres, LES ELEMENTS VIOLENTS ET TYRANNIQUES SE SONT REUNIS POUR FORMER LA SHADOW FORCE. POUR DEFENDRE LA LIBERTE DES ETOILES, DES SOLDATS, DES AVENTURIERS ET DES PIONNIERS SE SONT Rassembles SOUS UNE NOUVELLE BANNIERE POUR FORMER UNE NOUVELLE RACE GLORIEUSE DE HEROS: STARCOM. EN DE BRIEFING! NETTEZ VOS LUNETTES TRIDIMENSIONNELLES ET DEMARREZ LE PROGRAMME VISUEL.

ATTENDEZ

VERIFICATION
DE
L'EQUIPEMENT

Quand l'empire du jeu
vous prend,
une seule solution :

GAME MAG, chaque mois

dossier

RELIEF

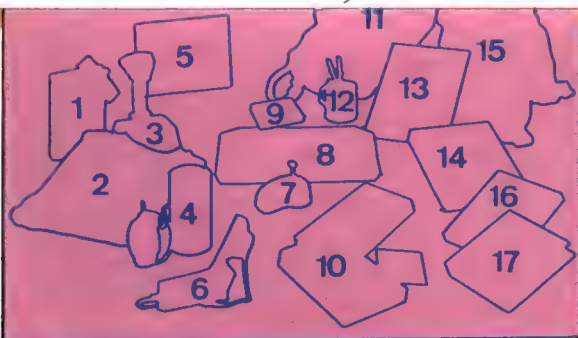


ABONNEZ-VOUS

ECONOMIE : 40 F

+ CADEAU : un porte-monnaie,
bracelet-montre

**BON D'ABONNEMENT
AU VERSO**



- 1 - Relief Action pour CPC offert par Loricels.
- 2 - Sweet shirt offert par US Gold.
- 3 - Le Cobra, joystick offert par CTS.
- 4 - Terminator, le joystick grenade offert par Loricels.
- 5 - Enduro Racer sur Atari ST, offert par Activision.
- 6 - Lunettes Stéréo Tek (relief ST) à cristaux liquides, offertes par Clavius.
- 7 - Joystick, Speed King, offert par Contact Eure.
- 8 - Console Sega, offerte par Master Games Système.
- 9 - Cartouche Sega Great Basketball, offerte par Coconut.
- 10 - Game Over et Mission en Rafale sur Thomson, offerts par FIL.
- 11 - Sac Epyx California Games, offert par Micromania.
- 12 - Chope de bière Mask, offert par Gremlin.
- 13 - Bob Morane Ocean sur PC, offert par Infogrames.
- 14 - Voyage au Centre de la Terre sur Amiga, offert par Chip.
- 15 - Tee shirt Masters of the Univers, offert par Gremlin.
- 16 - Crazy Cars, Amiga, offert par Titus.
- 17 - 20 000 lieues sous les mers pour Atari ST, offert par Coktel Vision.

Game Mag, vos éditeurs, distributeurs et revendeurs préférés vous offrent tous les produits qui se trouvent dans la double page précédente en relief. Afin de gagner l'un de ces produits participez à notre concours « Faites vos prix ».

FAITES VOS PRIX

Il s'agit pour vous de trouver les prix de ces divers produits à 10 francs près. Les réponses les plus proches des prix réels seront récompensées par un lot. Le plus cher au premier, le second prix au deuxième, et ainsi de suite jusqu'au dix septième lot. En cas d'ex-

aequo, nous procéderons par tirage au sort. Renvoyez-nous au plus vite vos réponses sur carte postale à Game Mag (5/7, rue d'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé). En numérotant chacun de vos prix de 1 à 17 comme indiqué sur la photo.

"LE TOUT DERNIER JOUET QU"

STA

UNE NOUVELLE GRAN

3-D

BON D'ABONNEMENT A GAME MAG

Oui, je désire m'abonner aux 12 prochains numéros de **GAME MAG** au tarif privilégié de **164 F** au lieu de **204 F** (soit une économie de **40 F** sur le prix de vente au numéro) (Europe : 224 F, Air-mail : 284 F), et/ou, je commande les numéros :
☐ N° 1 (15 F); ☐ N° 2 (17 F); ☐ N° 3 (17 F);
☐ N° 4 (17 F); ☐ N° 5 (17 F).

☐ Je recevrai mon cadeau de bienvenue

☐ Blanc ☐ Rouge ☐ Marine.

(coloris aux choix dans la limite du stock disponible).

☐ M^r ☐ M^{me} ☐ M^{lle}

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Date de naissance :

A retourner accompagné de votre règlement à :

GAME Mag - LASER PRESSE - Service Abonnement

5-7, rue de l'Amiral-Courbet

94160 SAINT-MANDÉ

MODELE DEPOSE. LICENCE EDITIONS DE CHOISY - TEL. (1) 46 88 74 52 - IMPRIMERIE SMIC PARIS (1) 45 47 40 20

ATTENTION!

TOUS LES SYSTEMES EN ETAT
DE MARCHE

PREMIER DE DONNEES-0001 BRIEFING DEBUTE
2099 A.J.

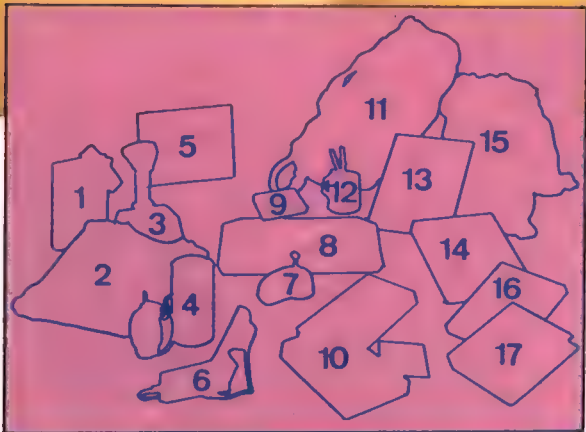
HOMME A PENETRE LES SECRETS LES PLUS INTIMES DE LA
NATURE ET A DECOUVERT UNE NOUVELLE SOURCE D'ENERGIE
VITALE: MAGNA POWER! GRACE A CETTE NOUVELLE FORCE
UTILISEE AVEC MAGNA LOCK™ ET POWER DEPLOY™,
L'HUMANITE A REUSSE A CONQUERIR UN SYSTEME SOLAIRE
SAUVAGE ET HOSTILE. L'HOMME A ATTEINT LES ETOILES!

N'OUBLIEZ PAS D'UTILISER LES
LUNETTES **STARCOM** SI VOUS
VOULEZ OBTENIR DES IMAGES
TRIDIMENSIONNELLES.

150 A.J., UNE NOUVELLE MENACE DECHAÎNÉE Pèse sur
l'HUMANITE. SOUS L'ENPRISE DU SINISTRE EMPEREUR DES
TENEBRES, LES ELEMENTS VIOLENTS ET TYRANNIQUES SE
SONT REUNIS POUR FORMER LA SHADOW FORCE.
AFIN DE DEFENDRE LA LIBERTE DES ETOILES, DES SOLDATS,
DES AVENTURIERS ET DES PIONNIERS SE SONT Rassembles
SOUS UNE NEUE BANNIERE POUR FORMER UNE NOUVELLE
RACE GLORIEUSE DE HEROS. **STARCOM**
PAR DE BRIEFING! NETTEZ VOS LUNETTES
TRIDIMENSIONNELLES ET DEBARREZ LE PROGRAMME VISUEL.

ATTENDEZ

VERIFICATION DE L'EQUIPEMENT



- Game Mag, vos éditeurs, distributeurs et revendeurs préférés vous offrent tous les produits qui se trouvent dans la double page précédente en relief. Afin de gagner l'un de ces produits participez à notre concours « Faites vos prix ».**

FAITES VOS PRIX

aequo, nous procéderons par tirage au sort. Renvoyez-nous au plus vite vos réponses sur carte postale à Game Mag (5/7, rue d'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé). En numérotant chacun de vos prix de 1 à 17 comme indiqué sur la photo.

LES ACCESSOIRES INDISPENSABLES

PCA ALBATROS
VII



PCS COBRA



JOYSTICKS - LES INCASSABLES

PCS ALBATROS BALL



Principales caractéristiques :

MATERIAUX : socle : aluminium anodisé et ABS,* poignée : tube d'acier diamètre 20 mm,* recouvert ABS surmoulé, composants : 7 microswitches professionnels homologation UL (ETATS-UNIS) et CSA (CANADA), (UL/CSA 15A 125. 250 VAC), 50 mm par 30 mm, montage poignée sur silent bloc, en couronne, câblage : système anti-arrachement.

UTILISATION : main droite/main gauche, deux boutons de tir plus une détente de tir ; prise 9 broches.

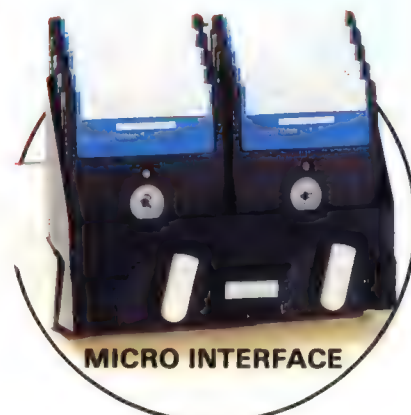
* caractéristiques : COBRA

COMPATIBILITE : AMSTRAD, COMMODORE, ATARI, ETC.

LE MEILLEUR RAPPORT QUALITE/PRIX,
UN INVESTISSEMENT A LONG TERME

*garantie
2 ans.*

PIECES ET MAIN D'ŒUVRE
Y COMPRIS CASSE DE LA
POIGNEE



MICRO INTERFACE

Boîte de rangement disquettes
3 pouces.



DISQUETTES 3 POUCES

Technologie et fabrication 100 %
européennes.

Disponibles en boîtes individuelles
ou par boîtes classeurs rigides de
10 unités.

**JOYSTICK ET INTERFACE
POUR COMPATIBLE PC**
Fabrication 100 % française

La compatibilité est garantie
à 100 % pour ce joystick
analogique et son interface
qui bénéficient par ailleurs
d'une garantie constructeur
de 1 an pièces et main
d'œuvre. Isolation coque
A.B.S 3 boutons de tir.



UNIQUE

LOGICIEL GRAPHO

Logiciel de création graphi-
que et d'animation pour
AMSTRAD 6128.

Livré avec notice 40 pages



JOYSTICKS,

FABRICATION EUROPEENNE

* **SUPERSHOT 5000** :
6 microswitches, excel-
lent rapport qualité prix,
avec ou sans double prise.

* **CONTROLLER** : La qualité
à prix sympa avec ou sans
double prise.

EXCLUSIF



KIT DE NETTOYAGE 3 POUCES

Indispensable au bon fonctionnement
de votre drive.

**EN VENTE CHEZ VOTRE REVENDEUR HABITUEL
AINSI QUE DANS LES FNAC**

Egalement chez CTS le matériel professionnel : onduleurs, cordons et câbles
de raccordement, souris, printer buffer, etc.



CTS FRANCE

6, avenue Philippe de Girard
93420 VILLEPINTE

Tél. : 43.85.59.28

Télex : 270 105 F - réf. 912

Téléfax : (1) 43.84.63.81

FAITES VOTRE RELIEF VOUS-MEME !

On vous parle de troisième dimension, mais j'en vois déjà plus d'un qui rêve de programmer un space-invaders bleu et rouge... Alors Game Mag vous en donne les moyens !

Ce petit programme vous explique, en gros, les principes qui permettent de programmer un jeu en relief utilisable avec les lunettes que vous avez trouvées dans *Game Mag*. Le programme ci-joint vous affiche une allée bordée de grosses boules dans laquelle se déplace, sans arrêt, un triangle. D'accord, c'est minimaliste... mais ce n'est qu'une démo. C'est à vous de faire marcher votre imagination (jetez donc un œil sur la rubrique Initiation). Ce listing est celui d'un programme pour Amstrad CPC. Pour l'adapter sur votre machine, il suffit de vous reporter au tableau de correspondance des ordres basic qui se trouve dans la rubrique Initiation de ce mois-ci.

Une première partie (les lignes 40 à 90) affiche les boules. Elle fait appel régulièrement à un sous-programme qui trace deux fois la même forme (en rouge puis en bleu) ; ce sont des cercles : il y a, ligne 620, une petite formule qui permet de les dessiner. La variable E correspond à

l'écartement des deux formes. Elle diminue au fur et à mesure que l'objet s'éloigne dans l'espace. Il y a une règle mathématique qui régit cet espacement mais les résultats de son application ne sont pas fameux. Donc le meilleur moyen, c'est de tester vous-même (avec les lunettes) l'effet du relief. La deuxième partie qui anime le triangle (lignes 100 à 140) appelle deux sous-programmes. Le premier dessine le triangle (sur le même principe que celui qui dessine les cercles) et le second les efface. Avec ces petites indications et en étudiant ce petit listing, vous devriez comprendre le principe qui n'est pas très complexe. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à libérer vos instincts de créateur et à créer vos casses-briques 3D, vos pac-man 3D, vos aventures 3D et vos Boulder Dash 3D ! Si vous êtes très fier de votre résultat, envoyez-le nous !

Doctor Bit

```

10 REM          demo 3D
20 REM Doctor BIT & Game mag
30 GOSUB 480
40 x=100:y=120:d=70:e=10:GOSUB 530
50 x=170:y=160:d=40:e=8:GOSUB 530
60 x=210:y=190:d=20:e=6:GOSUB 530
70 x=500:y=120:d=70:e=10:GOSUB 530
80 x=430:y=160:d=40:e=8:GOSUB 530
90 x=390:y=190:d=20:e=6:GOSUB 530
100 L=10:E=2:X1=300
110 FOR Y=200 TO 150 STEP -5
120 Y1=Y+L:X=X1-L:X2=X1+L:GOSUB 750:GOSUB 7
130 L=L+5:E=E+1
140 NEXT Y
380 GOTO 100
480 MODE '1:CLS
490 BORDER 0:INK 0,0:INK 2,13:PEN 2
495 INK 1,2:INK 3,6
500 LOCATE 1,1:PRINT "DEMO 3D"
510 DEG
520 RETURN
530 REM
535 GRAPHICS PEN 3
540 GOSUB 600:x=x+e
550 GRAPHICS PEN 1
560 GOSUB 600
570 RETURN
600 REM
610 FOR a=1 TO 360
615 MOVE x,y
620 PLOT x+d*COS(a),y+d*SIN(a)
630 NEXT a
640 RETURN
700 GRAPHICS PEN 0
710 GOSUB 800:x=x-e:x1=x1-e:x2=x2-e
720 GOSUB 800
730 RETURN
750 REM
755 GRAPHICS PEN 3
760 GOSUB 800:x=x+e:x1=x1+e:x2=x2+e
770 GRAPHICS PEN 1
780 GOSUB 800
790 RETURN
800 REM
810 PLOT x,y
820 DRAW x1,y1
830 DRAW x2,y
840 DRAW x,y
850 RETURN

```


LE TROISIÈME JEUDI DU MOIS...

Eddie, cent quarante kilos de graisse, détestait les jeudis et par dessus tout, le troisième jeudi du mois. Tous les jeudis, Eddie quittait le commissariat du IV^e quartier pour faire sa ronde

hebdomadaire et le troisième jeudi du mois, le méga-planton lui affectait régulièrement la zone de la fête foraine juste pour le plaisir de l'emmerder.

Eddie était un bon flic : seize ans de service et jamais de problème. Dans tous les cas, il ne risquait pas d'en avoir, des problèmes... Car Eddie avait pour principe de ne jamais sortir du commissariat. Il passait la plupart du temps assis devant les caméras vidéo qui couvraient son secteur et, en cas de grabuge, il envoyait un peloton de robots d'intervention. Cette manière singulière de faire régner la loi lui avait valu le surnom de « limace ». Ses collègues plus actifs avaient toujours ri aux dépens d'Eddie, de son gros bide, de sa paresse et de sa peur malade de l'extérieur. A cette époque là, on rigolait bien au commissariat du IV^e quartier.

Le méga-planton avait décidé, il y a quelques temps, de forcer Eddie à sortir tous les jeudis. « Ça te fera circuler le sang » lui avait dit Georges, « et puis avec le nouveau matos, tu ne risques vraiment plus rien ». Mais Eddie ne faisait pas confiance au matos ! Tous les troisièmes jeudis du mois, les forains

s'installaient dans le IV^e quartier. C'était la seule réjouissance que le commissariat avait décidé de supporter. Les ordres étaient stricts : en période d'élections universelles, il faut resserrer la vis ; les forces de l'ordre doivent maîtriser à tout prix

toutes manifestations. La fête foraine, on pouvait la maîtriser facilement, alors, on l'avait autorisée. La totalité du parc d'attraction était sous surveillance vidéo et des patrouilles de robots d'intervention circulaient sans arrêt au dessus de

la foule. Mais, pour faire flipper Eddie, on lui avait fait croire qu'il était seul responsable de la fête et, tous les jeudis, on l'envoyait en ballade. C'était toujours très drôle d'entendre la « limace » raconter ses aventures, le lendemain matin.





Un troisième jeudi du mois comme tous les autres troisième jeudis du mois, depuis que ces saloperies d'élections universelles avaient commencé, Eddie était parti vers le parc d'attraction sur son scooter. Sa bécane, qui supportait déjà le poids du matos (deux canons à neutrons, un anti-grav, un générateur de champs de force magnétique, un super calculateur et deux paramétaloïdes), avait été renforcée spécialement pour Eddie. Les scooters des flics avaient généralement l'air d'engins diaboliques, celui d'Eddie ressemblait plutôt à un tricycle de gosse... A l'entrée du parc, Eddie laissa sa bécane en gravité et, en balançant les épaules, histoire d'afficher toute la puissance dont il était le dépositaire officiel, il

entama un premier tour. Au bout de quelques centaines de mètres passés à fendre la foule, il n'avait plus de force mais continuait à traîner sa grosse carcasse misérablement : il avait perdu toute son assurance et semblait plutôt faire partie de la troupe du cirque que des forces spéciales de la police urbaine. Eddie détestait les forains. Pourtant, il était toujours fasciné par les couleurs de la foule et les étranges visions de la fête : sous son képi, tout n'était plus qu'un mélange d'émerveillement infantile et de craintes stupides. Le spectacle n'avait pas encore commencé sous le métachapiteau et les artistes déambulaient dans la foule pour l'inciter à pénétrer sous le grand dôme. Un holo-jongleur,

dont les circuits électroniques étaient apparents, s'approcha d'Eddie. Il le reconnut : c'était le vieux Maurice, un manouche mutant qui pouvait faire tourner une vingtaine de Zloghs en permanence au-dessus de sa tête.

— Salut, Eddie ! Tu viens au spectacle. Monsieur Loyal a décidé de te faire un prix... Après tout, tu dois être un de nos plus fidèles spectateurs... Allez viens, Mlle Ritondal fera son numéro de trapèze-sexy et l'homme-laser va tenter un record du monde !

Eddie plongea son poing dans l'hologramme.

— Rien à foutre de ton cirque... Rien à foutre de Ritondal, de l'homme-laser, du mange-caillou, du dresseur de Kalouines et de madame Irma ! Fous moi la paix...

— Ah, je sais bien ce

qu'il lui faut à notre bel Eddie... Va faire un tour au stand des vidéo games, on a reçu un nouveau truc qui devrait t'intéresser.

L'hologramme s'effaça. Eddie n'aimait pas les gens du cirque, il n'aimait pas le spectacle du cirque, il haïssait les animaux du cirque, il frémissait de rage devant les clowns du cirque... Mais il aimait bien le stand des vidéo game parce qu'au stand des vidéo games, il pouvait tirer !

Eddie portait toujours sur lui un vieux Smith & Wesson calibre 65. C'était un vieux souvenir. Il ne s'en était plus servi depuis des années mais il aimait sentir le canon rebondir contre sa hanche grasse. Ça le sécurisait de le savoir là, à sa portée. Il ne s'en servait plus, mais il aurait bien aimé pouvoir le faire pour faire un peu de ménage dans ce parc d'attraction. Il aurait sûrement moins de problèmes s'il liquidait tout de suite Mlle Ritondal, l'homme-laser, l'holo-jongleur et quelques-uns de ces saltimbanques miteux...

Mais le chef lui avait interdit d'utiliser cette arme sans motif grave. « Fini le temps des règlements de comptes, messieurs » avait dit Georges. « Fini de jouer les cow-boys. Maintenant, nous maîtrisons la situation, inutile d'alarmer la population avec vos démonstrations de tir ! ». Eddie écoutait toujours ce que disait le chef. Mais tout de même...

Au stand des vidéo games, Eddie se défoulait un peu. C'était pas trop marrant car il n'y avait jamais rien de très réaliste. Il fallait détruire les avions russes de la dernière guerre, découper

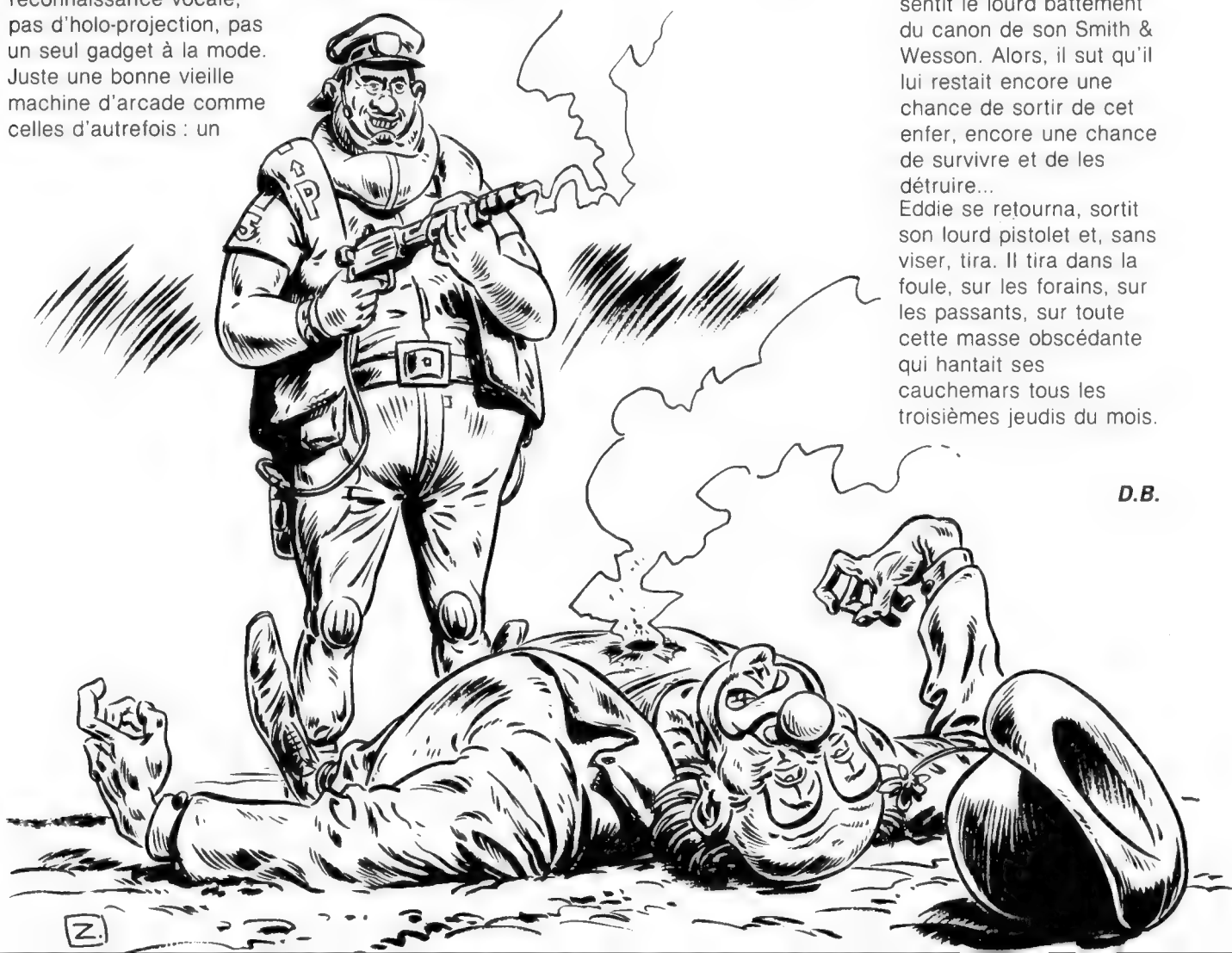
en rondelles des guerriers barbares, trucider des Vietnamiens, éventrer les émeutiers noirs de Paris en 1991, violer des Brésiliennes au bois de Boulogne, etc. Rien de véritablement excitant. On restait dans la routine des siècles passés : une violence gratuite, qui, si elle soulageait Eddie, ne touchait pas la corde sensible de son âme de membre à vie des forces spéciales de la police urbaine. Mais, l'holo-jongleur avait raison, ce troisième jeudi là, les forains avait reçu un truc pas comme les autres. En rentrant dans la pièce enfumée, une dizaine de clampins entouraient la nouvelle bécane. Eddie les écarta du bras, histoire d'avoir une vue d'ensemble. C'était un truc plutôt classique : pas de mécanismes cybernétiques, pas de reconnaissance vocale, pas d'holo-projection, pas un seul gadget à la mode. Juste une bonne vieille machine d'arcade comme celles d'autrefois : un

manche pour viser et un bouton rouge pour tirer. C'était comme ça qu'Eddie les aimait ! En fait, tout l'intérêt de cette nouvelle attraction résidait dans une nouvelle technique... Avant de jouer, l'ordinateur télépathe analysait avec précision les fantasmes du joueur puis les recréait sur l'écran... On pouvait donc tirer sur les trucs que l'on avait vraiment envie de descendre. C'était un truc comme ça dont Eddie rêvait depuis des années, un truc où il allait vraiment pouvoir se défouler. Une petite gamine était en train de jouer. Lorsqu'elle vit le gros flic, elle s'écarta simplement en se disant que le spectacle qui allait suivre serait beaucoup plus intéressant que le jeu lui-même. Eddie se cala confortablement face à la bécane. Pendant que

l'intelligence artificielle analysait ses fantasmes et les mémorisait, Eddie s'essuya le front, assura sa prise sur la manette et coinça sa grosse main sur le bouton rouge : il était prêt à massacrer son imagination. Soudain, sur l'écran, le commissariat apparut. Il était attaqué par une horde de clowns grimaçants, d'écuyères lubriques, d'holo-jongleurs perfides et d'hommes-laser décadants. Eddie commença le tir. Il les descendait comme des mouches. Mais, plus il tirait, plus les créatures du cirque arrivaient. Eddie suait et soufflait. Le gros boudin blanc qui lui servait de doigt appuyait nerveusement sur le bouton de tir. Il tirait, il tuait et ils revenaient toujours plus nombreux. Ils se jetaient contre les murs du commissariat à

la façon des kamikases japonais. Ils mordaient, griffaient, frappaient ses collègues de bureau qui n'attendaient que le secours d'Eddie. La « limace » se déchaîna : il sectionna la tête de Mlle Gandolfi, éclata le ventre de monsieur Loyal, transperça le crâne de Mme Irma... Le sang des forains ruisselait dans la cour du commissariat. Eddie bavait comme on le fait devant un gros bifteck mais il savait déjà qu'ils étaient trop nombreux, qu'il n'arriverait jamais à contenir seul cette masse décadente et folle qui déferlait sur son univers. De grosses gouttes de sueur coulaient devant ses yeux. A moitié aveugle et impuissant à endiguer cette vague de violence malsaine, Eddie se sentit sur le point de défaillir, d'abandonner ses copains et son commissariat... Mais il sentit le lourd battement du canon de son Smith & Wesson. Alors, il sut qu'il lui restait encore une chance de sortir de cet enfer, encore une chance de survivre et de les détruire... Eddie se retourna, sortit son lourd pistolet et, sans viser, tira. Il tira dans la foule, sur les forains, sur les passants, sur toute cette masse obsédante qui hantait ses cauchemars tous les troisièmes jeudis du mois.

D.B.



ANS WIZBALL QUE FAUT IL EN FAIRE? JE N'ARR
ND PASSE A COMTE TOLER IL CONV ENABLOC? M CETT
NDICE A TALLS CEUX QUI UN TRUC? MERCI DT
AUTRES QUESTIONS SUITE. PETIT
REPONDE A LA QUESTION *ENVOI
FAUT TIRER SUR LES TRUCS VIOLETS QUI
TRANSFORME EN VERTE ET FREQUER PUIS JO
SEK SUR LA BOULET A GAUCHE TRES VITE
STICK A DROITE A CECI TANT IL Y A CO
NE POUR DECATLON
AUTRES REPONSES SUITE. PETIT
POSER UNE QUESTION *ENVOI
BROUHA

100
logiciels
INFOGRAMMES
à gagner

VOS JEUX MICRO
ET CLASSÉS
DU HIT DES LOGICIELS

IN
à

CONCOURS DE JEUX VIDEO
REDACTION A LA REDACTION

... I + ENVOI

GAME
PAGE

[illegible]

A **B** **C** **D** **E**

1.

2.

3.

4.

Tapez votre choix +ENVOI

1. LA SOCIETE PSS 12
PSS ET INFOGRAVES
VIRUS VIRUS HELP! HELP!
STEVE JOBS ET ON RECONNEC
DES JEUX DES LOTS
LE SPECTRUM +3
7. OLIVETTI PC1 !!!

6 LIRE UN ARTICLE N° + ENVOI
0 14 PAGES TITRES 100 000
0 SUITE DE L'ARTICLE SUITE

A SOCIETE ANGLAISE PSS EST SPECIALISEE
3023 100% EN LIGNE DOUTANCE EN LIGNE
PORDON COTISATION NULLE EN LIGNE
BUT COTISATION NULLE EN LIGNE
DE STRATEGIE ET DE SIMULATION! ANIMATEURS

3615 MICROTREL

Pour ne pas pénaliser les lecteurs de province nous prenons le cachet de la poste (*jour et heure*) comme repère de classement. Vous pourrez ainsi être plusieurs gagnants pour un même numéro. De plus devant l'ampleur des retours de courrier, le « Tiercé Gagnant » devient un « Quarté Gagnant » (soit quatre numéros).

1	M. CHEKROUN	(94),	17 H 00 - 30/03 : SPEC.
2	S. FONTENOT	(77),	18 H 00 - 30/03
	F. LAVALIER	(06),	18 H 00 - 30/03
4	N. COTELLE	(51),	15 H 00 - 31/03
5	J.P. GARAND	(67),	16 H 30 - 31/03
6	F. MERCIER	(36),	17 H 00 - 31/03
	P. FONTANA	(83),	17 H 00 - 31/03
8	G. BOUTHNOT	(25),	17 H 30 - 31/03
9	E. DE PRAT	(18),	18 H 30 - 31/03
10	E. PILOT	(75),	16 H 00 - 01/04
11	L. MAZZUCCO	(75),	17 H 00 - 01/04
	O. BERTUGLI	(83),	17 H 00 - 01/04
13	F. GOTTHOLD	(18),	18 H 30 - 01/04
	D. HURLIT	(25),	18 H 30 - 01/04
15	J.F. SEROU	(44),	16 H 00 - 02/04 : C64
	G. SANSUI	(60),	16 H 00 - 02/04 : CPC
17	N. VÉRON	(55),	17 H 00 - 02/04
18	ROBILLARD	(28),	18 H 00 - 02/04
19	F. HARPEAU	(15),	18 H 00 - 02/04
20	L.P. PATRICK	(70),	13 H 00 - 04/04
21	P.A. LAFAY	(78),	18 H 00 - 04/04
	C. LERBIER	(31),	18 H 00 - 04/04
23	J.C. KANN	(67),	18 H 30 - 04/04
24	J. FAMI	(75),	19 H 00 - 04/04
	A. FERTE	(23),	19 H 00 - 04/04
	M.L. HOURCH	(75),	19 H 00 - 04/04
	L. MARRY	(87),	19 H 00 - 04/04
28	B. BARTHE	(51),	7 H 30 - 05/04
29	C. ELBAZ	(93),	10 H 00 - 05/04
30	K. TIEU	(34),	16 H 00 - 05/04
31	L. GHANDOLFO	(83),	16 H 30 - 05/04
	PONSAN	(94),	16 H 30 - 05/04
33	N. SEGHOUE	(92),	17 H 30 - 05/04
	Y. JACQUET	(75),	17 H 30 - 05/04
35	D. HURLIT	(25),	18 H 00 - 05/04
	F. ALOGNA	(13),	18 H 00 - 05/04
37	HILLADJIAN	(37),	18 H 30 - 05/04
38	A. DA SILVA	(77),	19 H 30 - 05/04
39	PLANCHON	(48),	20 H 00 - 05/05
40	J. MALARÉVIZ	(78),	? - 05/04
41	P.H. FREHEL	(76),	10 H 00 - 06/04
42	M. LE GOFF	(49),	13 H 00 - 06/04
43	C. ABRARD	(05),	13 H 15 - 06/04
44	V. CHAMPION	(33),	16 H 00 - 06/04
45	H. SADOUS	(69),	18 H 00 - 06/04
	J.J. MARTIN	(93),	18 H 00 - 06/04
47	CHESSEBOEUF	(16),	18 H 15 - 06/04
48	E. FRILLOU	(87),	18 H 30 - 06/04
	C. BRICK	(94),	18 H 30 - 06/04
	F. AKHAD	(19),	18 H 30 - 06/04
51	D. DUFFAY	(75),	19 H 00 - 06/04

52	J.P. FREOMBLE	(56),	11 H 00 - 07/04
53	DE BALLARDIERE	(97),	14 H 00 - 07/04
54	A. LANGLOIS	(75),	16 H 00 - 07/04
55	E. CHOPIN	(19),	17 H 00 - 07/04
56	Y. SARAZIN	(27),	17 H 00 - 07/04
57	VERSALES	(04),	18 H 00 - 07/04
58	M.A. JACQUART	(92),	18 H 00 - 07/04
59	I. HERMINE	(62),	18 H 00 - 07/04
60	SCHWEITZER	(55),	18 H 30 - 07/04
61	J. HUBERT	(12),	11 H 00 - 08/04
62	L. PAVEL	(73),	15 H 00 - 08/04
63	P.L. RAMEAU	(46),	18 H 00 - 08/04
64	G. LOISEAU	(93),	13 H 00 - 11/04
65	S. SAFRANNE	(82),	17 H 30 - 11/04
66	O. DANIEL	(92),	16 H 00 - 12/04
	Z. DESPEYROU	(75),	16 H 00 - 12/04
68	J. LELOUP	(08),	18 H 00 - 12/04
69	G. KALEB	(75),	16 H 00 - 13/04
70	COCOUREL	(83),	16 H 00 - 13/04
71	B. SOUVELAIN	(01),	16 H 30 - 13/04
72	M. BRIOL	BEL,	17 H 00 - 13/04
73	A. LETOURNEL	(76),	17 H 45 - 13/04

* Il arrive parfois que le poste oublie de tamponner une lettre. Ce fut le cas ce mois-ci d'une lettre arrivée entre le 1 et le 12 que nous n'avons pu classer (J. Denis 77290).

HIT PARADE DES LECTEURS
PAR MACHINE
(CPC, C64
& ST)

AMSTRAD CPC
1 **ARKANOÏD**
2 **TRANTOR**
3 **GRYZOR**
4 **ROLLING T**

AMSTRAD CPC

- AMSTRAD CPC**
- 1 **ARKANOÏD I, II** (Imagine)
 - 2 **TRANTOR** (Go !)
 - 3 **GRYZOR** (Ocean)
 - 4 **ROLLING THUNDER** (Us Gold)
 - 5 **COMBAT SCHOOL** (Ocean)
 - 6 **GAUNTLET I, II** (Us Gold)
 - 7 **OXPHAR** (Ere informatique)
 - 8 **BARBARIAN** (Palace Software)
 - 9 **BUGGY BOY** (Elite)
 - 10 **CALIFORNIA GAMES** (Epyx)

COMMODORE 64

- COMMODORE 64**
- 1 **THE TRAIN** [Accolade]
 - 2 **GRYZOR** [Ocean]
 - 3 **GAUNTLET 1, II** [Us Gold]
 - 4 **BARBARIAN** [Palace Software]
 - 5 **PLATOON** [Ocean]
 - 6 **BANGKOK KNIGHT** [System 3]
 - 7 **ROLLING THUNDER** [Us Gold]
 - 8 **CALIFORNIA GAMES** [Epyx]
 - 9 **OUT RUN** [Sega-Us Gold]
 - 10 **APPOLO 18** [Accolade]

ATARI ST

- ATARI ST** Melbourne House)
- 1 **XENON** (Ocean)
 - 2 **WIZBALL** (Ocean)
 - 3 **DUNGEON MASTER** (FTL)
 - 4 **ARKANOID** (Imagine)
 - 5 **GAUNTLET** (Us Gold)
 - 6 **BUGGY BOY** (Elite)
 - 7 **ROLLING THUNDER** (Us Gold)
 - 8 **PREDATOR** (Activision)
 - 9 **SLAP FIGHT** (Imagine)
 - 10 **CRAZY CARS** (Titres)

QUARTE GAME-MAG
2 - 13 - 27 - 53

Gagnez 2 logiciels grâce à votre Hit Parade.. Ce mois-ci Game récompense le deuxième hit-parade arrivé à la rédaction, le 13ème, le 27ème et le 53ème. Ne serons valables que les Hit-parades remplis sur le coupon prévu à cet effet.

LES LOGICIELS A GAGNER CE MOIS-CI:

LES LOGICIELS A GAGNER	AM	PC	CPC	ST					
Crazy Cars (Titus)	AM	PC	CPC	ST					
Bivouac (Infogrames)		PC		ST	C64				TO
Blood Valley (Gremlin).....			CPC		C64	SPE			
Crafton & Xunk (Ere Inter.)								MSX	
Elite (Firebird)								MSX	
Les Ripoux (Cobra Soft)									TO
Gruzor (Ocean).....	AM					SPE			

- coupon réponse

HIT PARADE n°8

Logiciels: Machines:

1.,
2.,
3.

ADRESSE:

Nom:
Rue:
Ville:
CP: **Micro:**

HIT PARADE TOUTES MACHINES
CONFONDUES (CPC, C64, MSH,
TO, ST, AMIGA, SPECTRUM...).

HIT-PARADE

HIT PARADE DES LECTEURS

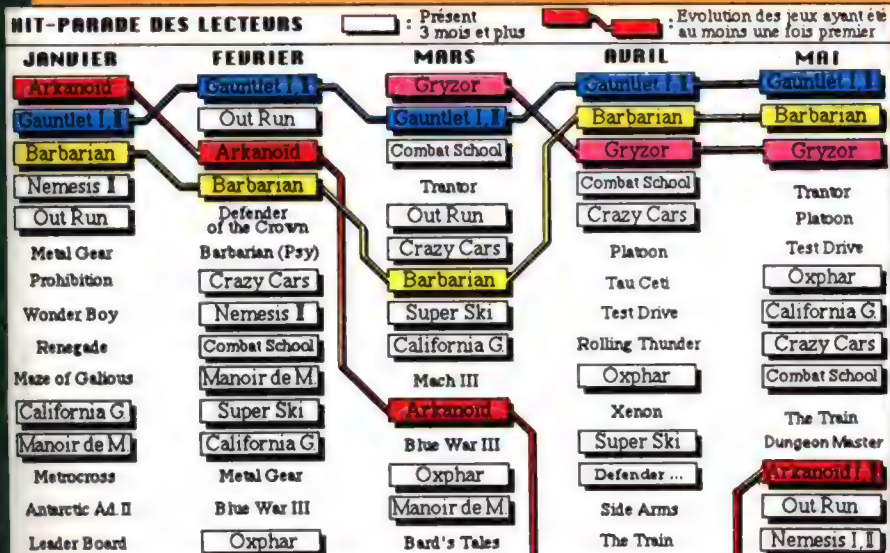
- 1 **GAUNTLET I, II**
[Us Gold]
- 2 **GRYZOR**
[Ocean]
- 3 **ARKANOÏD I, II**
[Imagine]
- 4 **ROLLING THUNDER**
[Us Gold]
- 5 **THE TRAIN**
[Accolade]
- 6 **XENON**
[Melbourne House]
- 7 **PREDATOR**
[Activision]
- 8 **BARBARIAN**
[Palace Software]
- 9 **BUGGY BOY**
[Elite]
- 10 **COMBAT SCHOOL**
[Ocean]
- 11 **CALIFORNIA GAMES**
[Epyx]
- 12 **BANGKOK KNIGHT**
[System 3]
- 13 **OUT RUN**
[Séga - Us Gold]
- 14 **WIZBALL**
[Ocean]
- 15 **SIDE ARMS**
[GO !]



HIT PARADE DES REVENDEURS

- 1 **GAUNTLET I, II**
[Us Gold]
- 2 **BARBARIAN**
[Palace software]
- 3 **GRYZOR**
[Ocean]
- 4 **TRANTOR**
[GO !]
- 5 **PLATOON**
[Ocean]
- 6 **TEST DRIVE**
[Accolade]
- 7 **OXPHAR**
[Ere International]
- 8 **CALIFORNIA GAMES**
[Epyx]
- 9 **CRAZY CARS**
[Titus]
- 10 **COMBAT SCHOOL**
[Ocean]
- 11 **THE TRAIN**
[Accolade]
- 12 **DUNGEON MASTER**
[FTL]
- 13 **ARKANOÏD I, II**
[Imagine]
- 14 **OUT RUN**
[Séga - Us Gold]
- 15 **NEMESIS I, II**
[Konami]

HIT-PARADE DES LECTEURS



Classement

	Pts
1 GAUNTLET I, II [Us Gold]	86
2 BARBARIAN [Palace Software]	77
3 ARKANOÏD I, II [Imagine]	50
4 GRYZOR [Ocean]	41
5 COMBAT SCHOOL [Ocean]	38
6 OUT RUN [Séga - Us Gold]	38
7 CRAZY CARS [Titus]	37
8 CALIFORNIA GAMES [Epyx]	36
9 TRANTOR [GO !]	24
10 NEMESIS [Konami]	23
11 PLATOON [Ocean]	21
12 OXPHAR [Ere International]	19
13 TEST DRIVE [Accolade]	18
14 SUPER SKI [Microïds]	17
15 RENEGADE [Imagine]	16
16 DEFENDER OF THE CROWN [Mindscape]	15
17 WONDER BOY [Activision]	14
18 METAL GEAR [Konami]	13
19 MORTEVILLE MANOR [Khyllkor Création]	12
20 VAMPIRE KILLER [Konami]	11
21 BARBARIAN [Psygnosis]	10
21 ROAD RUNNER [Us Gold]	10
23 PROHIBITION [Infogrames]	9
23 LEADER BOARD [Us Gold]	9
23 ANTARCTIC ADVENTURE II [Konami]	9
23 TAU CETI [CRL]	9

CREEZ vos

SHOOT THEM UP : DERNIERE PARTIE PROPRES

A travers un Space Invaders, un casse-briques et un Pac Man, nous avons découvert les principes qui régissent un jeu d'action classique. Cette dernière partie des Shoot Them Up, un peu plus courte que les précédentes, me servira de conclusion provisoire...

A la vue du courrier qui inonde la rédaction, vous avez compris le principe de l'animation d'un objet. Les débutants ont quelques difficultés mais les plus confirmés m'envoient des petits programmes tout à fait surprenants.

La logique voudrait que cette initiation, après avoir abordé les jeux d'action, se penche sur les jeux d'aventure. Pas de problème, vous l'aurez le mois prochain votre Donjon & Dragon ! Ce mois-ci, je vais m'efforcer de vous montrer les voies qui conduisent à la réalisation d'un vrai jeu rapide, beau et intéressant.

Pour que votre jeu soit rapide, il faudra que vous changiez de langage de programmation ou, du moins, que vous optimisiez vos programmes au maximum. Pour que votre jeu soit beau, il faudra que vous utilisiez des utilitaires de dessin et de musique et que vous vous transformiez en artiste. Pour que votre jeu soit intéressant, il faudra

trouver une histoire originale et écrire un scénario en béton... Ça fait beaucoup pour un seul homme !

Cette rubrique va donc se voir ajouter un forum de création de jeux. Vous êtes un programmeur chevronné, vous êtes un dessinateur ou un musicien plein de talent, vous êtes un scénariste bourré d'idées ou simplement un gars isolé qui voudrait bien avoir des contacts avec des programmeurs sur la même machine... Envoyez-moi votre courrier : petites annonces, projets de scénario, exemples de dessin ou carrément jeux complets. Nous pouvons vous aider à travailler ensemble, à créer de véritables jeux et, pourquoi pas, à trouver un éditeur. Je vous rappelle l'adresse : Game Mag Forum Création, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé. A partir des programmes parus dans des trois derniers numéros de *Game*, vous êtes déjà

capables de programmer de véritables jeux, il suffit d'utiliser les possibilités graphiques et sonores de votre machine et de rendre le déplacement des objets un petit peu plus fluide et plus rapide. Pour cela, il n'y a pas de secret : il faut changer de langage de

programmation. Le plus efficace est sans aucun doute l'assembleur. C'est très rapide mais pas très évident à apprendre, ni à programmer. Certains langages compilés comme le C ou le Forth permettent également de faire des choses très belles. Il reste enfin pour certains la possibilité d'utiliser un Basic hybride spécialement conçu pour la programmation des jeux (le Stos sur Atari ST par exemple). Dans tous les cas, si vous désirez vraiment programmer un jeu micro, un bon paquet de boulot vous attend...

Pour moi, il est impossible de vous parler des autres langages, car si le Basic est devenu plus ou moins standard, ce n'est pas du tout le cas pour les autres. Donc, il n'y aura pas de « Créez vos jeux en assembleur Z80 ou en 68000... » Je continuerai alors cette initiation en utilisant le Basic. Puisque vous le connaissez, vous

pourrez toujours adapter la structure de mes programmes à vos progrès en programmation.

Pour tous ceux qui ne sont pas tentés par l'aventure « autre langage de programmation », il reste la possibilité de se métamorphoser en artiste du clavier. Mais attention, ici encore, c'est un travail énorme que vous devrez accomplir.

Les doués en dessin devront apprendre à se servir des outils graphiques de leur machine (utilitaires de dessin, d'animation et de création de sprites). Ils devront barbouiller des centaines de feuilles de brouillon et des dizaines d'écrans avant de pouvoir prétendre faire une animation d'un personnage (style *Barbarian*) ou les graphismes d'un Shoot Them Up (style *Goldrunner*). Avec l'arrivée de nouveaux micros comme l'Atari ou l'Amiga, les places de graphistes sont devenues très chères...

Pour ceux qui ont plutôt la fibre sonore (on oublie toujours que les bruitages et la musique sont fondamentales), il faudra qu'ils maîtrisent les trois voies (c'est un minimum pour faire de bons trucs !) de leurs micros ainsi que les utilitaires de composition et les digitaliseurs. Pour les scénaristes en herbe... rien à apprendre :

VIDEO

JEUX

pas de langage, pas d'utilitaire ! Le boulot semble facile mais tout ce qui fait un bon scénariste, c'est son originalité, ses idées. La difficulté de la chose consiste donc, tout d'abord, à bien connaître les jeux vidéo (histoire de ne pas ré-inventer *Pac Man* pour la trois-millième fois !) et à avoir des idées inédites et marrantes. Ensuite, il faut écrire un jeu. Il ne s'agit pas d'écrire dix lignes qui le décriront au programmeur ; il faut véritablement décrire la moindre petite partie du jeu, le moindre petit bonus ou vie supplémentaires, la marche du moindre petit adversaire... et là aussi, c'est un travail plutôt imposant ! Pour tout savoir sur les meilleurs utilitaires de votre bécane, rien ne vaut un magazine vertical (*Am-Mag* pour Amstrad, *1ST* pour Atari,...) ou, à défaut, les conseils de votre revendeur.

En attendant de devenir des auteurs émérites, je vous propose deux listings particulièrement astucieux. Ils m'ont été envoyés par deux lecteurs. Le premier fonctionne sur MSX, le second sur Amstrad. Cela devrait donner quelques idées et quelques pistes à ceux qui n'arrivent pas à améliorer leurs programmes. A la suite, vous trouverez un tableau de conversion des ordres Basic. Il est très précieux car il vous permettra dorénavant d'adapter mes jeux avec moins de problème. Il est utilisable avec les programmes déjà parus dans les trois derniers numéros de *Game Mag*, mais aussi avec ceux qui vont suivre. Inutile de vous préciser qu'il vous aidera également à transcrire sur votre micro, le programme 3D que j'ai écrit pour Amstrad. Renseignez-vous sur les langages et les utilitaires, écrivez-moi pour le nouveau Forum Création, envoyez-moi vos meilleurs Shoot Them Up... et n'oubliez pas le concours de programmation 3D ! Pour le mois prochain, je vous réserve une surprise et un véritable jeu d'aventure...

Doctor BIT

ATARI	AMSTRAD	MSX	THOMSON	AMIGA/PC
COLOR	INK/PEN	COLOR	COLOR	COLOR
LINEF	DRAW	LINE	LINE	LINE
FULLW	MODE	SCREEN	SCREEN	SCREEN
CLEARW	CLS	CLS	CLS	CLS
FILL	FILL	PAINT	PAINT	PAINT
GOTOXY	LOCATE	PUT	LOCATE	LOCATE
—	SOUND	SOUND	PLAY	SOUND
—	INKEY \$	INKEY \$	INKEY \$	INKEY \$
—	JOY	STICK	STICK	STICK

Tableau de conversion des ordres Basic par machine

Super Flic

Voici un jeu pour Amstrad CPC qui m'a été envoyé par Gilles Revello. Vous êtes un super-flic à Los Angeles et vous devez

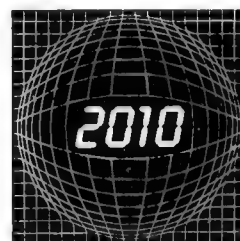
arrêter les voyous (en mauve) tout en évitant les passants (en vert). Vous dirigez le véhicule avec les flèches de direction (← et →).

```

10 MODE 0:SYMBOL 240,24,60,126,126,60,90,90
,60:SYMBOL 242,255,153,153,255,255,153,153,
255:SYMBOL 243,28,28,8,62,8,40,20,2:INK 0,0
:BORDER 0:INK 1,26:INK 2,8:INK 3,2,6:INK 4,
9:INK 5,25:LOCATE 5,2:PEN 5:PRINT "LOS ANGE
LES":vie=3
20 LOCATE 8,4:PEN 2:PRINT "SCORE":LOCATE (2
0-(LEN(STR$(sc))))/2,5:PEN 3:PRINT sc:PEN 2
:LOCATE 7,10:PRINT "HIScore":LOCATE (20-(LEN
(STR$(hs))))/2,11:PEN 3:PRINT hs:PEN 2:LOCA
TE 6,19:PRINT "SUPER FLIC":LOCATE 7,20:PEN 3
:PRINT n$:x=5:niv=10:CALL &BB18:CLS:sc=0
30 LOCATE x,25:PEN 1:PRINT CHR$(240):LOCATE
1,1:PRINT CHR$(11):PEN 5:LOCATE 1,1:PRINT
CHR$(242):LOCATE 10,1:PRINT CHR$(242):LOCAT
E 11,25:PEN 3:PRINT sc:FOR i=15 TO 13+vie:L
OCATE i,25:PEN 1:PRINT CHR$(240):NEXT
40 IF INKEY(8)=0 AND x>2 THEN x=x-1 ELSE IF
INKEY(1)=0 AND x<9 THEN x=x+1
50 niv=niv-0.01:IF niv<=0.3 THEN niv=0.3

```

DEPARTEMENT OCCASIONS



ELECTRONICS

JEUX ELECTRONIQUES
MICRO INFORMATIQUE
VIDEO . HI-FI . SON

DEPOT VENTE

71 RUE DU CHERCHE MIDI 75006 PARIS
TEL. (1) 45.49.14.50

MAGASIN OUVERT SANS INTERRUPTION
DE 9 H 30 à 19 H 30 DU LUNDI AU SAMEDI


```

60 q=q+1:IF q>niv THEN q=0:LOCATE INT(RND*8
)+2,1:PEN 4:PRINT CHR$(243):SOUND 1,25,3,15
70 w=w+1:IF w=20 THEN w=0:LOCATE INT(RND*8)
+2,1:PEN 2:PRINT CHR$(248):SOUND 2,50,3,15
80 t=TEST(x*32-16,20):IF t=2 THEN sc=sc+2:S
OUND 4,200,3,15 ELSE IF t=4 THEN vie=vie-1:
niv=niv+3:FOR i=50 TO 500 STEP 5:SOUND 1,i,
3,15:NEXT:CLEAR INPUT:CALL &BB18:CLS:IF vie
=0 THEN PEN 3:CLS:LOCATE 5,12:PRINT "GAME
OVER":GOTO 100 ELSE 30
90 GOTO 30
100 RESTORE:FOR i=1 TO 11:READ A,B:SOUND 1,
A,B*4,15:SOUND 1,0,2,0:NEXT:IF sc>hs THEN h
s=sc:CLS:INPUT"Votre nom:",n$:GOTO 10 ELSE
10:DATA 319,15,319,15,319,4,319,15,268,15,2
84,4,284,15,319,4,319,15,338,4,319,15

```

Le programme est très court, ce qui lui donne une vitesse d'exécution tout à fait honorable. Vous remarquerez quelques petites astuces et, en particulier, le test de collision qui utilise la couleur des personnages et la méthode de scrolling vertical (nous en reparlerons en détail dans quelques temps !)

Ligne 10 : définition des caractères (voiture, immeubles,...), du mode d'écriture et des couleurs.

Ligne 20 : présentation du jeu (notez la formule avec LMCATE qui sert à

centrer le score !)

Ligne 30 : dessin de la voiture, scrolling de l'écran, dessin des obstacles, dessin des limites de la route, affichage du score et du nombre de vies... C'est le corps du programme.

Ligne 40 : analyse les touches pressées.

Ligne 50 : définit le niveau de difficulté.

Lignes 60 et 70 : affichent les passants.

Ligne 80 : test de collision utilisant la fonction Test qui analyse la couleur d'un point.

Ligne 100 : traitement en fin de partie.

Galaxicos

Un programme un peu plus long mais non moins intéressant, c'est *Galaxicos* de Mathieu Foulkes pour MSX, maîtrise des ordres pour les sprites et la musique, structuration, originalité... tout est réuni dans ce petit programme assez génial !

Ligne 5 : analyse du joystick et affichage des sprites.

Lignes 8 à 10 : sous-programme principal avec affichage de votre vaisseau et tests divers.

Lignes 13, 14 et 15 : sous-programme de présentation et d'initialisation (sprites).

Lignes 14 et 17 : sous-programme d'affichage des ennemis.

```

1 *****
2 *      Hyper  G A L A X I C O S      *
3 *****
4 OPEN"GRP:"AS1:GOSUB13
5 S=STICK(0):A=A+4*(S=7ANDA>1)-4*(S=3
ANDA<245):B=B+4*(S=1ANDB>30)-4*(S=5AN
DB<150):PUTSPRITE1,(A,B),4,1:PUTSPRIT
E2,(C,D),8,2:C=C+3:IF C>245THENC=-8:G
OSUB16
6 GOTO5
7 GOSUB16
8 SPRITEOFF:SOUND6,30:SOUND7,30:SOUND
12,26:SOUND10,16:SOUND13,0:PUTSPRITE2
,(C,D),15,3:IFP>260THENP=60:U=173:V=2
60:GOSUB9:GOSUB18:FORM=240TO0STEP-1:S
OUND0,M+4:SOUND2,M+8:NEXT:BEEP:LINE(P
,Q)-(260,Q),1:LINE(60,U)-(V,U),2
9 LINE(A+8,B)-(A+8,D+8),1:LINE(C,D+6)
-(C+4,D+6),1:SPRITEON:C=-8:D=FNA:PUTS
PRITE2,(C,D),8,2:RETURN
10 IF D>BORC<AORA+8<CTHENE=10:LINE(A+
8,B)-(A+8,E),3:LINE(A+8,B)-(A+8,E),1:
GOTO12
11 LINE(C,D+6)-(C+4,D+6),0:LINE(A+8,B
)-(A+8,D+8),3:IFPOINT(A+8,D+6)=0THENL
INE(P,Q)-(P+10,Q),8:P=P+11:GOTO8ELSEL
INE(C,D+6)-(C+4,D+6),1:LINE(A+8,B)-(A
+8,D+8),1
12 SOUND8,15:FORT=0TO255STEP15:SOUND0
,T:NEXT:SOUND8,0:RETURN
13 DEFINTA-Z:KEYOFF:DIMA$(6):COLOR,1,
1:SCREEN2,2:A=110:B=150:C=-8:DEFFNA=I
NT(RND(1)*140)+20:P=60:U=173:V=260:Q=
183:PRESET(0,170):PRINT#1,"ENERGIE":P
RESET(0,180):PRINT#1,"SCORE":LINE(60,
U)-(V,U),2
14 FORI=1TO6:FORJ=1TO8:READA$:A$(I)=A
$(I)+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTJ,I:DATA,
1,1,1,1,1,11,29,2B,2D,29,2B,2D,28,10
,80,80,40,40,40,40,40,44,4A,2A,1A,A,2
A,5A,8A,4,,DC,22,C3,3E,DC,,34,4A,A2,
85,41,92,AA,54
15 SPRITES$(1)=A$(1)+A$(2)+A$(3)+A$(4)
:SPRITES$(2)=A$(5):SPRITES$(3)=A$(6):ON
SPRITEGOSUB7:ONSTRIGGOSUB10:STRIG(0)O
N:SPRITEON:D=FNA:RETURN
16 V=V-10:LINE(V,173)-(V+10,173),1:IF
V<70THENC=-8:D=FNA:PUTSPRITE2,(C,D),8
,2:V=260:U=173:P=60:GOSUB18:FORM=0TO2
40STEP2:SOUND0,M+4:SOUND2,M+8:NEXT:BE
EP:LINE(60,U)-(V,U),2:LINE(P,Q)-(260,
Q),1
17 RETURN
18 SOUND7,28:SOUND8,15:SOUND9,15:RETU
RN

```



SONDAGE GAME MAG N° 7

Nous vous découvrons chaque jour par votre abondant courrier, nous aimerions vous connaître davantage. Il y a six mois, vous aviez déjà répondu à notre appel, peut-être avez-vous changé.

A — QUI ÊTES-VOUS ?

Quel âge avez-vous ?

- | | |
|--|---|
| Moins de 10 ans <input type="checkbox"/> | De 17 à 18 ans <input type="checkbox"/> |
| De 11 à 12 ans <input type="checkbox"/> | De 19 à 20 ans <input type="checkbox"/> |
| De 13 à 14 ans <input type="checkbox"/> | De 21 à 25 ans <input type="checkbox"/> |
| De 15 à 16 ans <input type="checkbox"/> | Plus de 25 ans <input type="checkbox"/> |

Adresse ?

Nom :
Rue :
Ville :
CP : Sexe : M ☐ F ☐

B — QUE LISEZ-VOUS ?

Lisez-vous l'une de ces revues ?

	Souvent	Parfois	Jamais
1ST	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Am-Mag	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amstar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amstrad 100%	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arcade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atari Magazine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Commodore Revue	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Génération 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Micro Flash	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Micro News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
St-Magazine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SVM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tilt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tilt Hors Série	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Autres :			

Comment la trouvez-vous ?

	Bonne	Moyenne	Nulle
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Lisez-vous régulièrement des revues non informatiques ?

Citez-les : OUI ☐ NON ☐

Comment vous procurez-vous Game-Mag ?

- Achat personnel ☐
Prêt d'un tiers ☐
Abonnement ☐

L'achetez-vous régulièrement ?

- Chaque mois ☐
Une fois sur deux ☐
Moins souvent ☐

Combien de personnes lisent votre Game-Mag ?

- Vous seul ☐ Deux personnes ☐
Trois personnes ☐
Plus de trois personnes ☐

Gardez-vous le numéro de Game-Mag après lecture ?

OUI ☐ NON ☐

Combien de temps prenez-vous pour lire Game-Mag ?

- Vous seul ☐ Deux personnes ☐ Trois personnes ☐

C — QUE PENSEZ-VOUS DE GAME ?

Que pensez-vous des rubriques de Game ?

	A DEVELOP- PER	BON	A REDUIRE
NEWS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MADE IN ENGLAND	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SHOPPING	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COURRIER	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GAMES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RESCUE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
REPORTAGE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
JEUX MINTEL	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
HIT PARADE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DOSSIER	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PREVIEWS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
INITIATION	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L'ECHO DES ARCADES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NOUVELLE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COIN DES AMOUREUX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
KO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CONSOLES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

VIDEO INFORMATIQUE FAMILIALE

48 93 93 39

Le plus grand choix
DE MATÉRIEL MICRO INFORMATIQUE

- de JEUX (Amstrad, Atari, Thomson, PC...)
- de CONSOLES (Sega, Nintendo)
- d'ACCESSOIRES.

15% de remise sur présentation de cette annonce pour les logiciels.

demande de documentation

GAME 07/88

contre 15 F. en timbres postaux à retourner à :

Vidéo Informatique Familiale 48, av du
Général Leclerc-94700 Maison-Alfort

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....

Votre couverture préférée ?

N° 1 ☐ N° 2 ☐ N° 3 ☐
 N° 4 ☐ N° 5 ☐ N° 6 ☐
 N° 7 ☐

Quel reportage ou dossier vous a-t-il le plus accroché ?

Meurtres en série ☐
 Manoir de Morteville ☐
 Michel Aumont ☐
 Jeux de rôles ☐
 Japon ☐
 Relief et 3D ☐

Quelles améliorations souhaiteriez-vous voir apportées à l'une de ces rubriques ?

.....

Quelles rubriques vous manque-t-il ?

Décrivez-les :

D — VOS JEUX PRÉFÉRÉS**Classez vos types de jeux préférés (1, 2, 3, ...)**

Arcade/action <input type="checkbox"/>	Course auto/moto <input type="checkbox"/>	Jeux de réflexion <input type="checkbox"/>
Aventure/action <input type="checkbox"/>	Aventure <input type="checkbox"/>	Jeux de rôles <input type="checkbox"/>
Sports <input type="checkbox"/>	Sports de combat <input type="checkbox"/>	Jeux de société <input type="checkbox"/>
Simulateur de vol <input type="checkbox"/>	Simulateur naval <input type="checkbox"/>	Jeux éducatifs <input type="checkbox"/>

E — COMMENT ÊTES-VOUS ÉQUIPÉ ?**Quel type de micro possédez-vous ?**

Amstrad CPC 464/664 <input type="checkbox"/>	CPC 6128 <input type="checkbox"/>	PCW <input type="checkbox"/>
Apple <input type="checkbox"/>	Ile <input type="checkbox"/>	Ile <input type="checkbox"/>
Atari 800 XL <input type="checkbox"/>	130 XE <input type="checkbox"/>	520/1040 ST <input type="checkbox"/>
Amiga <input type="checkbox"/>	500/1000 <input type="checkbox"/>	2000 <input type="checkbox"/>
Commodore C 64 <input type="checkbox"/>	C128 <input type="checkbox"/>	2000/PC <input type="checkbox"/>
Macintosh <input type="checkbox"/>	MAC + <input type="checkbox"/>	MAC SE <input type="checkbox"/>
MSX <input type="checkbox"/>	MSX I <input type="checkbox"/>	MAC II <input type="checkbox"/>
PC <input type="checkbox"/>	256 <input type="checkbox"/>	512 <input type="checkbox"/>
THOMSON MO5/6 <input type="checkbox"/>	T07/7-70 <input type="checkbox"/>	T08 <input type="checkbox"/>

Autres

Comptez-vous acheter un nouvel ordinateur ?

OUI ☐ NON ☐

Si oui, lequel ?

Possédez-vous une console ?

OUI ☐ NON ☐

Si oui laquelle ?

Comptez-vous acheter une console ?

OUI ☐ NON ☐

Si oui, laquelle ?

Possédez-vous un minitel ?

OUI ☐ NON ☐

F — A QUOI CONSACREZ-VOUS VOTRE TEMPS ?**Classez vos hobbies par centre d'intérêt (1, 2, 3, 4...)**

Sport <input type="checkbox"/>	BD <input type="checkbox"/>	Lecture <input type="checkbox"/>
Musique <input type="checkbox"/>	Minitel <input type="checkbox"/>	Informatique <input type="checkbox"/>
Cinéma <input type="checkbox"/>	Télévision <input type="checkbox"/>	Jeux de rôles <input type="checkbox"/>

Combien d'heures par semaine y consacrez-vous ?

Sport	BD	Lecture	Musique	Ciné	Minitel	Télé	Jeux de rôle	Informatique
1 heure								
De 1 à 3 h.								
Plus de 3 h.								

Quel pourcentage de votre argent de poche y consacrez-vous ?

Sport	BD	Lecture	Musique	Ciné	Minitel	Télé	Jeux de rôle	Informatique
— de 10 %								
De 10 à 20 %								
De 25 à 50 %								
+ de 50 %								

Quel est votre budget informatique ?

Matériel (micro, imprimante)	F./an
Logiciel de jeux	F./an
Autres logiciels	F./an

ÇA CRAINT !

J'en ai une bien bonne à vous raconter : une salle a été obligée de fermer ses portes pour le restant de la soirée, parce que les « forces de l'ordre » y avaient trouvé un mineur, entré en douce. Le « petit » avait exactement 17 ans et 364 jours ! D'après vous, dans cette histoire (absolument authentique), qui est le plus à plaindre, du caissier, du jeune homme ou des policiers ?

News

• Deux nouveautés Sega sont arrivées : le premier, *Shinobi*, est un jeu d'arcade pur (on n'a pas l'habitude de la part de Sega), qui raconte l'histoire d'un ninja qui doit démenteler un groupe de terroristes, et en profiter pour délivrer des enfants prisonniers des affreux. En un mot comme en cent, c'est tout bonnement génial ! Le second, dont j'ai oublié le nom à l'heure où je couche ces lignes (aïe, je vais me faire sonner) (NDLMireille : je suis là, et je sauve tout une fois de plus... il s'agit de *Thunder Blade*) est une simulation d'hélicoptère de combat, genre *Gunship*. En mieux évidemment : vu tantôt de dessus, tantôt latéralement, le jeu est superbe. La « cabine », par contre, laisse à désirer. Plus de détails bientôt.

• *Rastan*, c'est fini ! Le plus beau jeu de ces dix dernières années (c'est un avis on ne peut plus

personnel qui n'engage que moi...) est finalement quelque peu décevant : six niveaux (donc douze tableaux) seulement à passer avant d'atteindre le but final, vaincre le Grand Dragon pour reprendre son trône. L'animation finale est simple mais tout bonnement spectaculaire : le barbare glorieux



sillonne la campagne et, bande ses muscles, oui, pousse son cri de victoire. Vivement une suite !

• Un bonus de 1 000 000 (oui, un million !) de points dans *Rygar*, ça vous dit ? Si oui, rendez-vous au treizième tableau, là où des étoiles sont suspendues en l'air. Prenez les toutes, sauf la dernière (la plus à droite). Placez-vous dessous, et sautez plusieurs fois sur place, tout en tirant en l'air (il faut avoir le bonus « soleil »). Après quatre ou cinq sauts, un carré tombe miraculeusement du ciel : mangez-le, et vous avez un bonus de 100 000 de points !

TIGER ROAD (Namco)

Tiger Road, de Namco, est d'un genre un peu différent : l'histoire commence dans un monastère bouddhiste, dans le Japon ancien. Des êtres sans scrupule pénètrent les lieux et enlèvent les enfants. Le Maître dépêche alors son



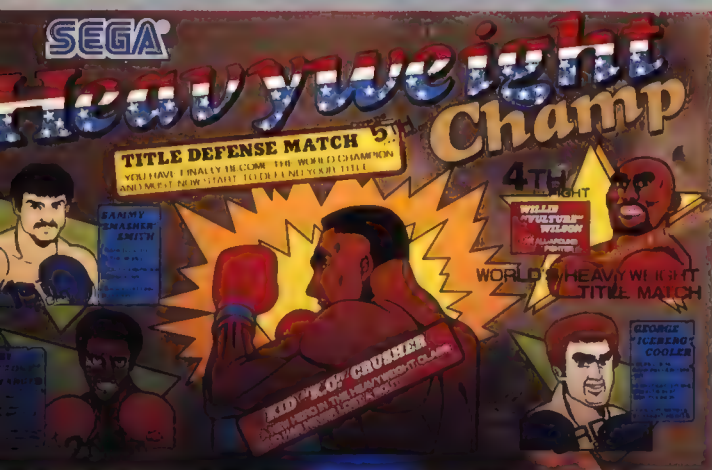
meilleur élève en arts martiaux, avec pour mission de retrouver les enfants et de les ramener au bercail.

Il va bien sûr de soi, que les ignobles qui les ont enlevés ont pris la précaution de laisser plein de sbires tous plus affreux les uns que les autres pour protéger leurs arrières...

Ici non plus, rien de nouveau dans *Tiger Road*. Le jeu est des plus standards, et rappelle beaucoup, dans sa conception tout du moins, *Rygar*. On notera seulement la qualité irréprochable des graphismes, et, inversement, la mauvaise réalisation évidente de la bande sonore.

C'est ce qui m'arrive avec *Dragon Spirit*, dont je ne connais pas vraiment la trame. Tout ce que je suis en mesure de vous dire, c'est qu'il raconte l'histoire de deux dragons (ou d'un seul si l'on joue tout seul) qui partent à la recherche de quelque chose. Tous deux possèdent le pouvoir commun à tous les dragons : cracher du feu. Mais en plus, ils peuvent glaner des bonus tout au long de leur voyage, qui leur permet de multiplier leur puissance de tir (je vous explique pas les crachats). *Dragon Spirit* n'innove pas beaucoup dans le domaine du jeu d'arcade. Il ressemble beaucoup aux anciens

MoonCresta et autres *SlapFight* : un écran vu de dessus « scrollant » verticalement. Mais, comme dans *Flying Shark*, il peut aussi « scroller » horizontalement, laissant apparaître un décor plus large. Les deux dragons doivent lutter, pour pouvoir avancer, des monstres ennemis volant et rampant. Le joueur dispose donc de deux boutons, l'un tirant en l'air, l'autre au sol. En bref comme en ajax, *Dragon Spirit* est un bon jeu, mais qui n'apporte rien de plus que beaucoup d'autres. A voir, ne serait-ce que pour la beauté des graphismes.



High Scores

Je n'ai pas reçu énormément de réponses pour le concours « High Scores » (NDL Gaëlle : depuis beaucoup d'autres scores sont arrivés. Ils seront publiés) : je rappelle donc qu'il s'agit de m'envoyer vos meilleurs scores aux jeux et flippers que vous pratiquez, les nouveaux bien sûr, mais aussi les plus vieux. Ce concours n'est pas primé pour l'instant, mais on ne sait jamais : en cas de bon suivi de votre part, on pourra peut-être envisager quelques cadeaux à distribuer. Pour *OutRun*, ça commence très fort. Mais

je sais d'expérience qu'on peut encore faire mieux. Pour finir, je signale que si les salles de jeux sont interdites aux mineurs, les cafés, eux, ne sont interdits qu'aux moins de seize ans. Donc, les 16-18 ans peuvent aussi participer au concours. Les moins de seize ans peuvent également jouer dans les cafés, mais à condition d'être accompagnés de leurs parents (ou tuteurs). Par conséquent, il n'y a aucune raison pour que dès le mois prochain, je ne reçoive pas un minimum de vingt scores par mois ! Est-ce compris ?

Stéphane Schreiber

DRAGON SPIRIT (Tecmo)

L'embêtant dans les jeux d'arcade, c'est qu'il n'y a pas de mode d'emploi livré avec. Vous me direz : pourquoi un mode d'emploi ? Il est facile de

comprendre que le joystick sert à se déplacer, le bouton rouge à tirer, et le bleu à sauter. Ce à quoi je répondrais que vous avez entièrement raison. C'est embêtant pour moi, qui doit vous en parler : comment savoir quel est le but du jeu ? Certains incluent bien une mini-histoire, mais pas toujours très explicite, ou alors en japonais. Alors il faut deviner, suivant, ce qui se passe dans la partie. C'est pas toujours facile, et on peut souvent se raconter n'importe quoi.

Nom du jeu	Score	Nom du joueur
Slap Fight	6 680 550	Stéphane Goudard, Lyon
Kung Fu Master	1 256 040	François Leroux, Paris
OutRun	51 348 290	Olivier Van Hoot, Bruxelles
OutRun	49 852 060	Sylvie Richer, Mulhouse

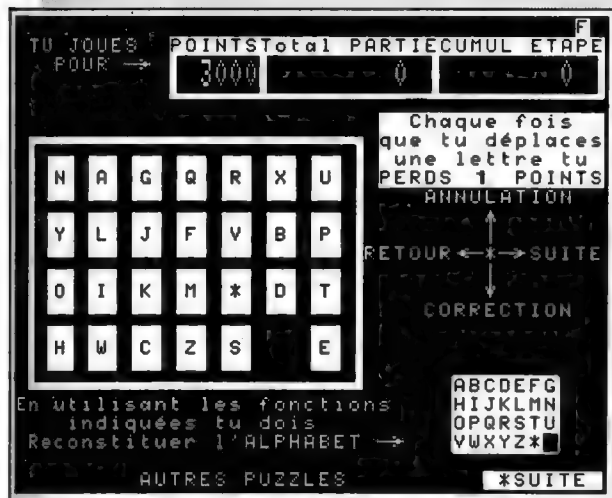
L'HOLOLIVRE



RELIEF



MAGIX 3615 + MAGIX



Un très beau service de jeu, bien primé, avec des voyages, des magnétoscopes, des platines à gagner. Il est toutefois dommage qu'il faille passer par le remplissage du signalétique avant de jouer. Ceci dit, il n'y a quasiment que des jeux de lettres, (ce qui plaira aux « intellos »).
Puzzle : il s'agit de reformer une grille originale en déplaçant les lettres d'une

autre grille.
Banco : plus intéressant, bien qu'appartenant à la famille des jeux du pendu, il n'en est pas moins bien fait graphiquement et amusant.
Quizz : un jeu de connaissance classique, avec thèmes multiples.
Yam'S : tout le monde connaît. Quitte ou double ; encore un quizz ; et en prévision un

morpion.
Tout cela manque un peu d'originalité, de nouveauté. Très classique, ce service bien primé et bien fait reste moyen quant à l'originalité de ses jeux... Nous attendons du neuf avec impatience.
A voir.



JEUX MINITEL



LE CHATEAU DE LUCIFER

3615 + LUCY

Si vous aimez l'aventure, le château de Lucifer est pour vous. Parcourez le dédale de ses pièces en évitant les pièges et parvenez au trésor. Le graphisme est beau mais le temps d'affichage extrêmement long, on perd patience. Un jeu signé Ludotek ce qui est déjà un gage de qualité.
A voir.

LE TANK 3615 + GAME

Vous disposez d'un tank équipé d'un canon dont vous pouvez régler la portée et la direction du tir. Vous devez détruire des hélicoptères et des camions qui vous foncent dessus. Ce jeu est sympathique sans plus et a un air de déjà vu. A voir et à jouer.



MINI... TELINFOS

Saut de puce

Passer d'un service à l'autre sans se déconnecter, c'est possible maintenant, vous allez de Game à Vega, de Vega à Aline, de Aline à Jane, de Jane à Game et ainsi de suite pour le plus grand plaisir des fous du minitel...

Plaintes

Si vous avez des problèmes sur messageries ou autres, faites appel aux animateurs, ils sont là pour vous aider et disposent de moyens très efficaces pour virer les troubles-fête. Pratique pour régler ses comptes...

Apprendre à faire des gribouillis

C'est sur Sextel, c'est super bien expliqué et il y a déjà quelques chefs-d'œuvre. Avec un peu d'entraînement vous apprendrez par vous-même à faire du graphisme sur minitel, les touches d'animation sont recensées. Il ne vous reste plus qu'à vous exercer pour devenir un pro...

Rappel

N'oubliez pas d'appeler le sommaire dès que vous vous connectez de manière à afficher la tarification.



Celui ou celle d'entre vous dont le hit se rapprochera le plus (à deux jeux près) du hit final, gagnera un abonnement de six mois à Game Mag.

Ce mois-ci le gagnant est : Rudy Vanbockstaele.

Ce hit parade est le vôtre, si vous désirez que les jeux que vous aimez parviennent au sommet, écrivez-nous.

Game Mag
Hit-Parade minitel
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé

Coupon-réponse Game Mag 7 Hit Parade minitel

Nom Prénom
Adresse complète

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Remplissez chaque ligne en indiquant, par ordre de préférence vos jeux minitel.

LE HIT PARADE DES JEUX SUR MINITEL

N°	NOM DU JEU	NOM DU SERVICE	PRIME
1	DROÏD	DROÏD	OUI
2	ASTROJACKPOT	CRACJ	OUI
3	CRAVACHE D'OR	GAME	OUI
4	WARGAME	WARGAME	NON
5	YAKA	LEON	OUI
6	GOLF DE ST ANDREW	GAME	NON
7	J.D.L.	N7	OUI
8	STRIP	N7	NON
9	TRIPOT	LUDIK	OUI
10	STRESS	N7	OUI

1

LES ROIS DES JEUX VIDEO

Encore plus
de jeux!

LE
PLUS GRAND PACK
DE SPORTS JAMAIS VU

PLUS DE

20
SPORTS
PASSIONNANTS

COMPRENANT

LES POIDS · DU BASKET · DU FOOTBALL · DU SAUT A LA PERCHE ·
DE LA NATATION · DU SLALOM GEANT · DU PLONGEON AU
TREMPLIN · DU PING-PONG · DU TIR AU PISTOLET · DU CYCLISME ·
DU TIR · DU TIR A L'ARC · DU TRIPLE SAUT PERILLEUX · DE L'AVIRON ·
DES PENALISATIONS · DU SAUT A SKI · DE LA LUTTE A LA CORDE ·
DU TENNIS · DU BASEBALL · DE LA BOXE · DU SQUASH ·
DU BILLIARD / DU BILLIARD AMERICAIN.

10
JEUX
A SUCCES

UN COMBAT GEANT
D'HABILETE, DE FORCE ET D'ENDURANCE

COMMODORE
AMSTRAD

Encore plus
de frissons!

Ensemble

SIX

jeux disponibles
dans votre budget
sans dépenser
un centime de plus.

Encore
mieux!

6

DES JEUX SUPER A DES
PRIX DEMENTS

AVEC ★ ARKANOID ★ GAME OVER
★ LEGEND OF KAGE ★ SLAPFIGHT ★ MAG MAX
★ YIE AR KUNG-FU II

NE MANQUES PAS
AMSTRAD
COMMODORE



LES « GREAT » DE SEGA

Dans notre valise en provenance du Japon, sept nouveautés Sega. Ce mois-ci, quatre jeux de sports collectifs vous sont proposés : ce sont les « Great ». Le mois prochain vous verrez le reste !



Great Baseball

Pour moi, c'est une des meilleures cartouches du mois. Elle m'a vraiment donné l'impression d'être sur le terrain. *Great Baseball* est un jeu où il devient tout à fait possible d'exercer ses talents et de devenir maître de la technique et des règles de ce jeu passionnant, bien que très américain. Vous pouvez y jouer seul contre l'ordinateur ou à deux en choisissant chacun son équipe. Une

fois que vous avez sélectionné les lanceurs, les batteurs, leurs spécialités et leurs niveaux de résistance, les équipes arrivent sur le terrain.

Les batteurs et les lanceurs sont dirigés par le joueur. La direction que prend la balle est déterminée. Mais si le batteur la rate trois fois de suite, une voix digitalisée crie « out ». On passe à la suite.

Par contre, s'il ne la rate pas, l'écran change pour afficher l'ensemble de l'équipe sur le terrain.

Encore une fois, c'est le joueur qui dirige tout. Les batteurs vont courir de base en base tandis que les chasseurs vont essayer de rattraper la balle. Ce n'est pas évident, je vous le garantis !

A chaque fois que l'équipe change de rôle (batteur ou lanceur), le score s'affiche, comme dans un vrai match. Clairs et fonctionnels, les graphismes permettent de voir exactement ce qui se passe sur le terrain, ce qui n'est pas le cas pour tous les jeux de sports Sega.

La partie la plus « croustillante » du jeu est sans doute le lancé et le battage de la balle où les graphismes et les animations sont géniales et aident beaucoup la précision du jeu. Les

bruitages sont sympas : une foule qui semble être très enthousiaste ! Indéniablement c'est le jeu sportif à posséder sur Sega... Même si les règles ne vous semblent pas encore évidentes.

Great Football

Football d'accord, mais football américain. Eh oui, c'est autre chose et malheureusement, ce n'est pas si « great » que ça.

Le joueur n'a pas un rôle énorme dans ce jeu où le but est d'amener la balle dans le camp de l'adversaire (comme au rugby). J'aurais aimé pouvoir contrôler l'action. Mais le jeu consiste simplement en un choix de stratégie d'attaque (pour les spécialistes !).





Great Volley

Les sportifs, voilà un jeu pour vous... Et pour les non-sportifs aussi, car avec *Great Volley* on a vraiment l'impression de se dépenser physiquement, du moins avec les mains ! Le secret pour gagner à ce jeu, c'est l'entraînement. Vous aurez la possibilité d'améliorer votre service et vos smachs.

Quand vous vous sentirez prêt à l'action, vous aurez le choix entre un tournoi, un match amical et un tournoi à deux joueurs. Pendant ces tournois, la maîtrise du joystick et des techniques du jeu est très importante car il ne suffit pas d'anticiper l'endroit où la balle va tomber et de la renvoyer. Pour gagner contre les autres équipes, il est important de jouer comme les pros, c'est-à-dire de bien contrôler et de placer la balle, d'anticiper le jeu des autres et d'utiliser des stratégies. Les animations sont réalistes et quand vous sauterez, vous bondirez vraiment sur votre fauteuil. Vous avez un contrôle entier sur vos services et votre jeu... C'est pour cela qu'on ne peut dire que du bien de ce jeu.

puis de direction de petit personnage. Cette course effrénée ne se fait que dans un seul sens avec pour but unique de gagner quelques mètres de terrain. Ce sont les règles du foot américain, d'accord, mais je trouve ces adaptations informatiques puissamment ennuyeuses même si des milliers de kids américains en sont dingues ! Le pire, c'est la petite musique qui accompagne la sélection des formations qui se fait à chaque fois qu'un membre de l'équipe est descendu par l'opposition. Moi qui ne suis pas très forte, j'entends cette musique toutes les quatre secondes...

Great Basketball

Il me semble que les jeux où les équipes sont nombreuses et où la balle change souvent de mains, ne sont pas facilement adaptables à l'ordinateur. Dans *Great Basketball* nous sommes confrontés au même problème qu'avec le foot. C'est-à-dire que l'on a du mal à être concentré à la fois sur l'équipe en entier et le joueur individuel. Le joueur le mieux placé pour intercepter la balle est indiqué avec une flèche blanche. Mais comme il change tout le temps, le joueur est vite perdu. Vous allez me dire que cela fait partie du jeu, mais il serait agréable de pouvoir faire quelque chose lorsque la balle est lancée.



Malheureusement, ce n'est pas le cas et le joueur contrôle difficilement les membres de son équipe qui courent dans tous les sens sauf dans celui où vous inclinez votre joystick. A

part cela, les écrans sont beaux et la foule se déchaîne lorsqu'une équipe marque un but. C'est toujours bien de se mettre dans l'ambiance... même si le jeu n'a rien d'exceptionnel !

Kathy Haswell

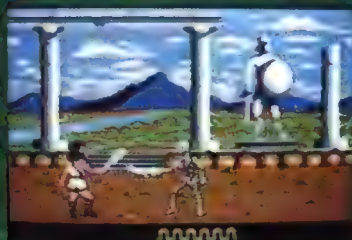
Guerriers du Passé... Guerriers de l'Avenir...

"Ils se préparent pour des
combats mortels"



HERCULES
SLAYER OF THE DAMNED
ATARI ST
Disque
SPECTRUM 48 /128K
Cassette
SPECTRUM +3
Disque
CBM 64/128
Cassette et Disque
AMSTRAD
Cassette et Disque
MSX Cassette

BLOOD BROTHERS
CBM 64/128K
Cassette et Disque
AMSTRAD
Cassette et Disque
SPECTRUM 48/128K
Cassette
SPECTRUM +3
Disque



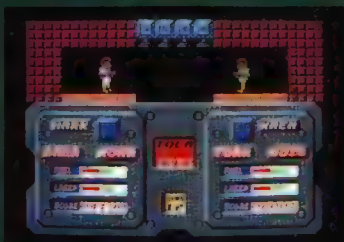
HERCULES

SLAYER OF THE DAMNED

Fils des dieux, maudit par ses compatriotes, Hercules doit exécuter douze tâches imposantes pour se faire pardonner le péché d'avoir assassiné ses enfants. Armé par ses pères divins, il s'en va affronter les hideuses hordes de squelettes et essayer, en fin de compte, de vaincre le méchant Minotaure. Tuer des damnés est pour lui le seul moyen de se repentir de ses péchés.

BLOOD BROTHERS

"Notre sang est mélangé, nous sommes unis comme un, que nul homme ou nulle bête n'essaie de nous séparer, et que rien ne nous fasse oublier notre but de venger la mort de nos parents et détruire les Scorpions, MORT AUX SCORPIANS."



GREMLIN

Suite de la page 78

Vends console Nintendo (par servi. double emploi) + 3 jeux : Mach Rider, Kung-Fu, Super Mariobros. Prix : 1 500 F. Dabriu Sylvain. 91210 Draveil. Tél. 69.42.72.17.

Brades console de jeux Vectrec + manettes + 4 cartouches. 500 F. Tél. 42.09.76.02. Eric.

Super promo. Vds console intellevision + 6 cassettes au super prix de 800 F vendu cause double emploi. Tél. après 18 h au 78.26.03.89.

Vends console Sega + out Run + light Phaser + 10 jeux en tout dont : Rocky, Space Harrier, et autres... Vendu : 1 800 F. M. Legrand, 8 rue Charcot, 93130 Noisy le Sec. Tél. 48.47.43.20.

Vds CBS Tb état + 3 jeux, 350 F. Achète 1050 Atari 550 F. Tél. (après 18 H) : 91.35.19.08. Demandez Thierry.

Divers

Echange Jeux TO (Vampire, Tnt, Beach, Head n°10...) s'adresser à TANGHE Olivier, tél. 28.20.53.91.

Super affaire ! Vends pour CPC livres, revues, logiciel, moitié prix - Christophe Lefort, 12, rue du Béarn, 25000 Besançon

Vds 66 n° Revues informatique (Amstar, Arcade, Filj...). Le tout :

800 F ou échange contre lecteur 5" 1/4. Tél. 64.37.54.90 (77)

Echange jeux sur C64 et Amiga toute dernière nouveauté. Recherche AMIGA 500 (3000 F). Coltro F., rue Blanche, 57-55, 60900 Charioais (B)

Achète livres st sur prog., Basic, Logo, Assemble Ur, Gem, Bidouilles, Trucs, Pgkes, Routine ou tout autre sujet faire offre ap. 19 h et pas cher !! SE. 48.66.37.32.

Echange nombreux softs récents pour Commodore 64 et/ou Amiga. Ecrire à : M. Geredn, av. des Nations Unies, 384852 Cambermont Belgique. T : 00.32.87/33.83.09.

Cherche contact pour échange de nouveautés : possède : Ikari Warrior, Pobo, ICF, Palace, etc... Chateau Dominique, 4, rue d'Anjou, 79100 Thouars. Tél. 49.96.25.41.

Atari ST et Amiga échange News. Tél. 56.88.87.13 Vers 18 h - J.Louis.

Echange jeux sur Disk (Platon Western, Games Mach3, etc...) Tél. 34.43.64.04. Pene Christophe, 17 allée du Petit Cornouillet 95000 Jouy-le-Moutier (Liste).

Apple 2C et Atari ST : cherche correspondant aux USA et au Canada pour échanger news. Vialle Guillaume, 393, avenue de Provence, 07500 Granges-les-Valence.

Vends imprimantes MPS 801=800 F. Tél. 98.93.18.13, ou

écrire à Bescond JJ, route de Ros-trenew, 29270 Carhaix.

Vds compile UR-C 300 F. Le must pour les programmeurs. Logiciel pour IBM-PC et compatibles. Demiat Tarek, 9 av. Henri, Sellier, 91130 Ris-Orangis.

Vends logiciels originaux : Ferfla ; Masque, Bob Winner ; Barbarian ; Passager Temps ; M'Enfin ; Zombi ; Tension 80 F pièces ou 600 le tout. Tél. 55.31.14.01 soir.

Echange ou achète disk pour PC réponse assurée. Guillaume AIL-HAVO, 56 bd de l'Océan, 13000 Marseille.

IBM

Ech. jeux sur IBM PC. Possède news (Ultima 4, Marblemad, Prohi...) + ancien. Envoyez liste à Pierrick Mortaux, 11 allée Garcia Lorca, 49240 Avrille. Tél. 41.69.38.40.

MSX 1 et 2

Vends Plan Extension 128K pour Philips MSX2. Cherche news et drive 5. L5. Thierry Schwyter, 23, av. Louis Pasteur, 34470 Perols. Tél. 67.50.18.87. (après 19 h).

Vds MSX6K + lecteur K7 + 15 jeux + 1 cartouche 950 F. Tél. 68.28.17.79. heures repas Stéph.

Vds pour MSX 1 en car : Green Berettime Pilot, Eggelland Zect... en cas. 2 Axxon, Sorcery, Keystone Kaper de 150 F à 90 F ou échange au 90.79.34.33. T.Michel.

Thomson


Echange sur MO5, nombreux jeux K7. Cherche principalement : Krak out, Arkanoïd, Top Gun, Fis streak eagle, Runway II. Ecrire à Philippe Gloaguen, Kertanguy Tréméoc, 29120 Pont l'Abbé.

Vds T08 + lecteur K7 et disquette + 20 jeux + 3 livres + crayon : 2500 F. David Glemarec Lanveron, 29170 St Evarzec (Finistère). Tél. 98.56.22.93 (soir).


Vends MO5 + lep + extension manettes + moniteur mon + K7 : 2000 F. Tél. 76.89.44.95 (Eric).

Spectrum


Originaux pour spectrum : Battle-field Germany : 60 F. sword 50 F Bane : 50 F ou 100 F les 2. David Lesimple, 9, rue George Sand, 38500 Voiron. Tél. 76.05.13.79.



ST STAR



MICRO PASSION



NEWSTRAD

ST STAR, c'est un nouveau magazine magnétique destiné aux ATARI ST. Bimensuel, ce magazine se divise en deux parties distinctes. Chaque partie occupe une disquette !!!

La première partie est dédiée aux INFOS : Edito, Infos, Tests softs, Tests périphériques, Cours d'initiation au BASIC GFA, Trucs et astuces, Avent. Perdus, etc...

La deuxième partie du magazine est consacrée exclusivement aux SOFTS. Au menu 3 logiciels exceptionnels ! Ces logiciels comme la partie magazine sont accompagnés de sons et de voix digitalisés !!! ANIMATIONS ET GRAPHISMES SUPERPES !!!

Pour 1 NUMERO : 88 FRs. (2 disk.)

Pour 3 Num. : 260 F. 6 Num. 505 F

10 disquettes AMOSoft + 1 numéro GRATUIT DE NEWSTRAD...240 F / 10 disquettes 3 1/2 dont 10 LOGICIELS GRATUITS..150 F

20 Cassettes dont 1 numéro de NEWSTRAD GRATUIT .. 150 F / Frais de port : 19 F

NEWSTRAD, c'est un magazine magnétique (magazine réalisé et conçu sur une disquette ou cassette). Mensuel, il se divise en 2 parties distinctes. La partie INFOS, vous informe sur toutes les dernières nouveautés dédiées à votre AMSTRAD CPC. Au programme : Edito, Infos, Initiations au BASIC et au LANGUAGE machine, Courrier, Tests de softs et de matériel, Bidouilles, Softs occases, Aventuriers perdus, etc..


La partie SOFTS vous propose tous les mois 3 logiciels de haute qualité, rapides et originaux !!!

CINQ NUMEROS DEJA SORTIS !!!

Pour 3 MOIS : K7.105 F D.165 Frs

Pour 6 MOIS : K7.210 F D.329 Frs

Pour 1 AN : K7.399 F D.625 Frs



Code Minitel

36-IS

SER1 * MICROPA

Je m'abonne à () ST STAR () NEWSTRAD pour ... MOIS au prix Frs

Je commande () disquettes () cassettes au prix de FRs

Retournez ce bon (copie) avec votre règlement à MICRO PASSION, 33 BIS rue CARNOT, 77400 THORIGNY. TEL. 64.30.82.78. Mini.: 3615. SER1*MICROPA

GAMES

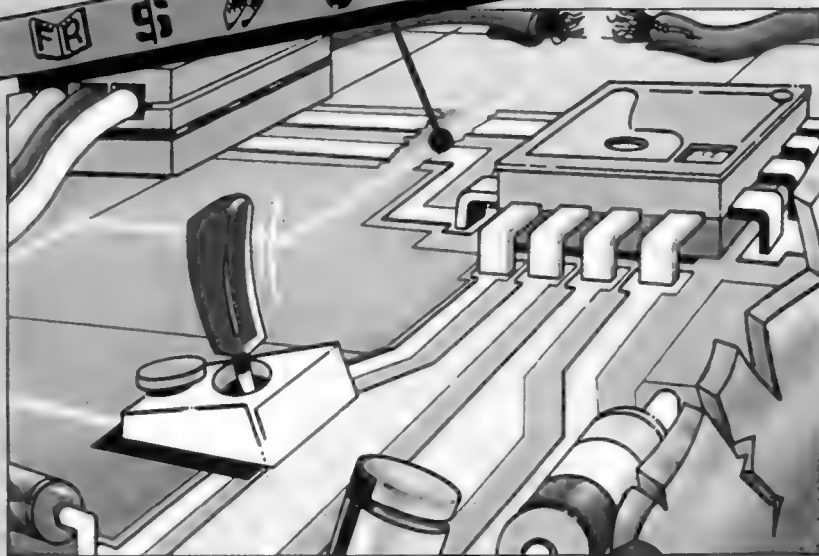
D.P (DESTRUCTION PROGRAMMEE)

INVENT'ERE - ARCADE

L'OCT (Ordinateur Central de la Terre), inventé pour seconder l'homme, vient de se rendre compte qu'il pourrait tout aussi bien se passer de ses concepteurs. Un seul espoir subsiste : pénétrer au cœur du système et y trouver les huit disquettes qui permettront de déconnecter.

Se présentant comme un pseudo-Sorcery, ce logiciel ne possède rien pour vous séduire : des graphisme ideux, une animation affreuse, des décors trop dépouillés... Seul le ricannement de l'OCT lorsque le joueur se plante est superbe. Mais, est-ce suffisant pour acquiescer ce soft ?

Christian Roux



CPC



TURBO DRIVER

FIL - SIMULATION DE COURSE AUTO/MOTO



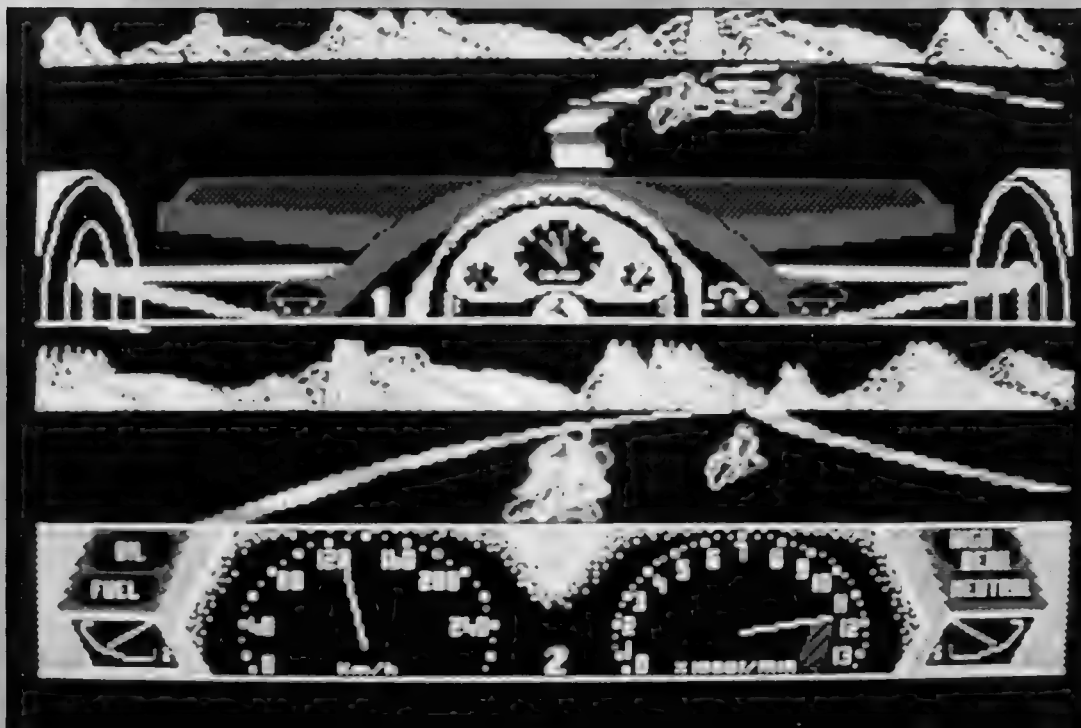
PC



Lorsque l'on dit du mal de l'un de leurs produits, les éditeurs nous reprochent de ne pas argumenter. Argumentons... Intérêt de *Turbo Driver* : éditeur de pistes. Possibilité de jouer à deux simultanément.

(l'écran est séparé en deux). Choix de votre véhicule et de celui de l'adversaire (l'ordinateur ou votre petit frère) : voiture et/ou moto. Menu de présentation pratique. Points négatifs : gestion des collisions anarchiques. Réponse du véhicule après une commande extrêmement différée. Lenteur des déplacements en dépit de la solution de facilité retenue : seules les bandes jaunes et rouges qui boudent la piste essayent (en échouant) de donner l'impression de vitesse en clignotant. Pas de scrolling de l'arrière plan. Vous n'avez pas assez d'argent pour vous permettre d'acheter n'importe quoi. De plus, Fil n'en n'est pas à son coup d'essai et aurait pu faire beaucoup mieux. Il ne s'en est pas donné la peine.

Cyrille Baron



DEMON STALKERS

ELECTRONIC ARTS - ARCADE



Que la vie est difficile !
Que la vie est cruelle !
Pourquoi y aura-t-il
toujours des êtres sans
cœur ? Pourquoi ?? Votre
rôle est d'éliminer Calvrak
caché dans le centième
niveau du donjon. Comme
vous pouvez vous en
douter, la route est
semée d'embûches. La
possibilité d'être aidé par
un coéquipier vous
facilitera la tâche.

Demon Stalkers reprend
ce qui a fait le succès de
Gauntlet, c'est-à-dire de
nombreux niveaux
parsemés de monstres et
autres subtilités. Les
sprites sont de taille plus
importante que son
prédécesseur. Les
graphismes, eux,
manquent de netteté. De
courts extraits de
musique viennent de
temps en temps casser la
monotonie des bruitages.
Le scrolling est quelque
peu saccadé.
A part tout cela, *Demon
Stalkers*, bon clone de
Gauntlet II, offre tout de
même l'avantage non
négligeable de pouvoir
construire ses propres
donjons.

Captain



TOPFUEL CHALLENGE

US GOLD - SIMULATION DE DRAGSTER

Le dragster, vous
connaissiez ? Non ? Bon,
une petite leçon s'impose.
Le dragster est une sorte
de voiture rallongée un
max avec une mécanique
à en faire baver le
garagiste du coin. La
course se déroule
généralement sur une
courte distance (200 à
500 m en ligne droite).
Comme le 100 m en
athlétisme, les
concurrents (au nombre
de deux par cours) sont
chacun sur une file de la
piste. Le but est de
franchir la ligne d'arrivée
le premier. Ça peut
paraître ridicule mais ce
n'est pas aussi facile
qu'on le croit. Il faut
régler son dragster



(moteurs, pneus,
carburants...), gérer son
budget et bien sûr piloter
ces « engins de mort ».

Pour en revenir aux jeux
vidéos, *Topfuel* nous
propose de vivre une
saison de dragster et
donc tout ce que j'ai dit
précédemment. Les

graphismes, bruitages et
animation sont moyens.
Ce sport est peu connu
du grand public en
France. Le soft ne touche
alors qu'un public de
connaisseurs ou de
curieux.

Captain



COLOSSUS BRIDGE 4

CAMERON - JEUX



CPC

PC

Savez-vous que de tous les candidats à la présidence de la République, un seul, à notre connaissance, joue au bridge, et encore, il paraît que... Pardon ? Ah, vous vous en fichez comme de votre premier reset ?

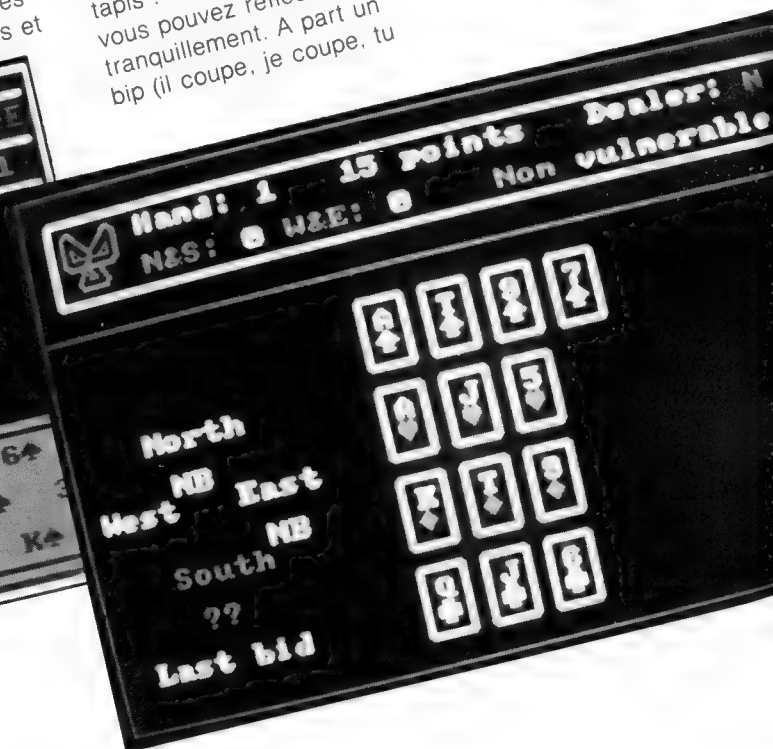
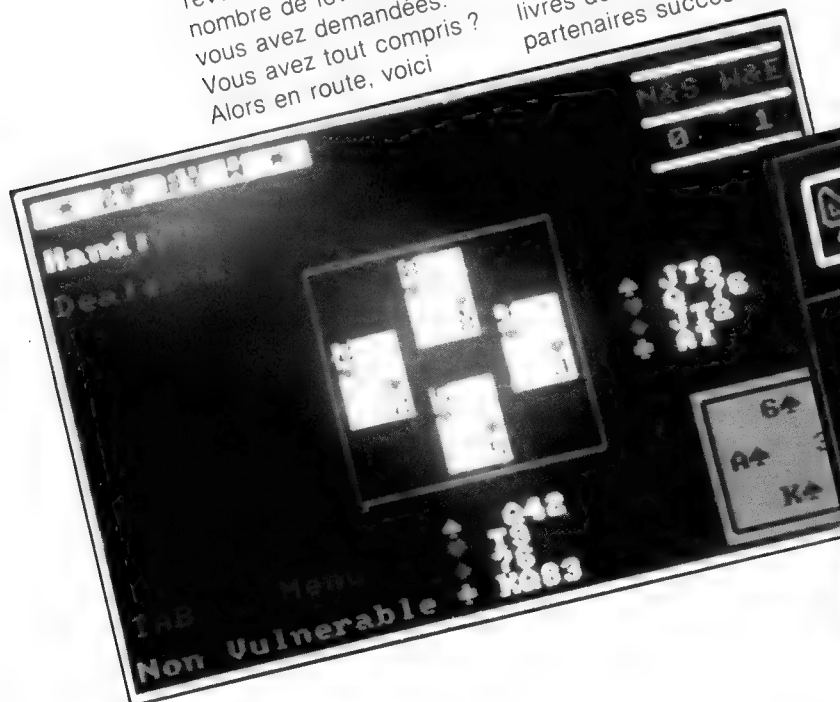
Bon, *Colossus* est un logiciel de bridge. Sonnez trompettes. Comme chacun sait, le bridge se joue en deux étapes : — les enchères, ou comment annoncer avec votre partenaire le nombre de levées que vous voudriez réaliser, si tant est que vos adversaires, le vilain assis à gauche et l'affreux de droite, vous laissent faire. — le jeu de la carte, ou comment réaliser vos rêves : c'est-à-dire le nombre de levées que vous avez demandées. Vous avez tout compris ? Alors en route, voici

Colossus Bridge 4.
Quoi ? Le manuel est en anglais ? Ben oui. Remarquez, 1992 n'est pas gênant, de toute façon le système de bridge proposé ne se joue qu'en Grande-Bretagne, et encore ! En plus, c'est de la partie libre ! Si certains termes vous échappent, lisez donc « Tout le monde peut jouer au bridge, même les enfants » de Jais et Lebel. Bon, auscultons. Les enchères de *Colossus* sont du niveau de n'importe quel joueur de 4^e série (la plus basse) qui s'entête à ne jamais lire que les deux premiers chapitres de tous les livres de bridge que ses partenaires successifs et

désespérés lui ont prêtés. Le jeu de la carte maintenant. Aïe, aïe, aïe... Plutôt manger son as de trèfle que de faire une levée comme *Colossus* ! Un bon point quand même ; le graphisme : même si les 10 sont représentés par un T (pour ten), ce qui est peu lisible, l'ensemble se regarde bien et est assez agréable... On peut même changer la couleur du tapis ! Quand au son, vous pouvez réfléchir tranquillement. A part un bip (il coupe, je coupe, tu

coupes), *Colossus* est parfaitement silencieux. Savez-vous que 2,5 millions de Français avouent savoir jouer au bridge ? Il y aurait là la place d'un logiciel de bridge en français, pédagogique, jouant un système connu de tous, d'ailleurs.
10 Print « Majeur cinquième »
20 Input A
30 IF A = débutant then goto 110880
40 END.

Ordinavirius



Mon appareil est : un ordinateur ☐ ATARI ST Simple Face ☐ ATARI ST Double Face
☐ AMIGA Une console ☐ SEGA

NOM, prénom : _____
 ADRESSE : _____
 _____ Téléphone : _____
 Code Postal : _____ Ville : _____

GAMES

TIME FIGHTER

CRL - ACTION



C64

Voyager à travers le temps, le rêve de beaucoup d'hommes. Moi, j'ai réussi à construire une telle machine. Je l'ai testée et elle fonctionne, WOUAHOU !!!.

Malheureusement, ce n'est pas si marrant que ça en a l'air. Lorsque j'arrive à une époque, j'suis attaqué de toutes parts. Quelle galère !!!!

Time Fighter est un jeu d'action des plus banals.

Les graphismes sont pauvres (sprites monochromes).

L'animation et le scrolling sont d'une lenteur à vous faire piquer une crise de nerfs. Quand à la sono, chapeau M. CRL, il n'y a pas de musique et les seuls effets sonores sont pauvres. Bref, à éviter.

Captain



ATOMIC DRIVER

CPC

LORICIELS-ARCADE



Voulant rivaliser avec Silverster Stalone, Loriciel lance sur le marché sa sixième compilation comprenant deux anciens titres (*Flash* et *Last Mission*) et un inédit : *Atomic Driver* créé pour la circonstance.

Malheureusement, ce dernier n'a vraiment rien d'atomique !!!

Ce qui déçoit le plus, c'est certainement le manque d'intérêt du logiciel résidant exclusivement dans le fait d'obtenir un score élevé

en dirigeant son véhicule dans un dédale de rues afin de trouver des ennemis à se mettre sous le lazer.

En fait, entre acheter ce soft ou le dernier Live de Chantal Goya au Japon il y a de quoi hésiter !!!

Heureusement, dans la boîte se trouvent deux autres jeux d'arcade de meilleure qualité. Que le « chaton » ne joue tout de même pas trop avec les souris de peur qu'elles ne dansent sans lui.

Christian Roux



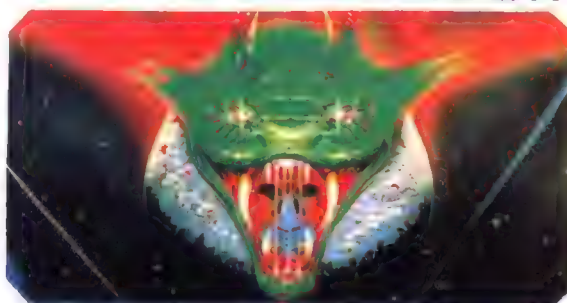
MAUBERT ELECTRONIC

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR

49, Bd Saint-Germain 75005 PARIS - Tél. : 43.29.40.04



SALAMANDER



MSX II

SANS LECTEUR DE DISQUETTES

PHILIPS NMS 8220 1 950 F

livré avec lecteur de cassettes

PHILIPS NMS 8245

Lecteur de disquettes : 720 Ko 3 490 F

livré avec logiciel EASE : Wordpro, Database, Calcform, Charts et Designer.

MÉGAROM

SCRAMBLE Formation (MSX2)	290 F
BUBBLE BOBBLE (MSX2)	290 F
USAS (MSX2)	290 F
F1 Spirit	230 F
RAMBO SPECIAL MSX2	290 F
VAMPIRE KILLER MSX2	290 F
HOLE IN ONE SPECIAL	230 F
EGGERLAND 2	230 F
MAZE OF GALIOUS	230 F
PENGUIN ADVENTURE	230 F
METAL GEAR	290 F

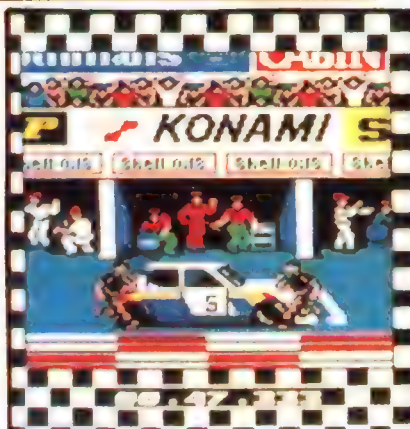
NOUVEAUTE : SALAMANDER 290 F

LOGICIELS MSX2

BILAN PLUS	950 F
L'AFFAIRE	190 F
WORLD GOLF	290 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA	195 F
LES PASSAGERS DU VENT (AVEC LA B.D.)	149 F
UTILITAIRES (D : DISQUETTE, C : CARTOUCHE)	
MXTELX	590 F
HOME OFFICE (C)	590 F
MS BASE	490 F

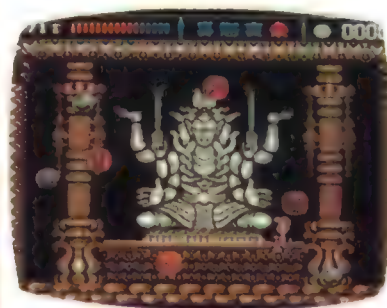
NOUVEAUTES

KONAMI



F-1 SPIRIT™

THE WAY TO FORMULA-1



USAS

KONAMI 1987

MSX I

SONY HB 75 F 950 F T.T.C.
YAMAHA YIS 503 F (32KO) 690 F
- 3 CARTOUCHES GRATUITES

MANETTES MSX

QUICKSHOT 5	99 F
HYPERSHOT (KONAMI)	99 F
JOYBALL (HAL)	170 F
SVI 2 TR AUTOMATIQUE	99 F

IMPRIMANTES

SONY PRNC 41 TABLE TRAÇANTE 990 F
4 COULEURS 2 390 F
PHILIPS NMS 1421 990 F
PRINT 24

PLUS DE 100 TITRES EN
CARTOUCHES HAL & KONAMI

CARTOUCHE A 230 F T.T.C.

KING VALLEY
NEMESIS
SPACE CAMP
PLANETE MOBILE

HYPER SPORT 3
TENNIS
INSPECTEUR Z

SOCCER
ROAD FIGHTER
Q BERT

HYPER RALLYE
YE AR KUNG FU 2
KNIGHTMARE (TILT D'OR)

CARTOUCHE A 190 F T.T.C.

ANTARTIC ADVENTURE
ROLLER BALL
YE AR KUNG FU
EGGERLAND MYSTERY
PIPPOLS

HYPER SPORT 1
EDDY 2
CIRCUS CHARLIE
MONKEY ACADEMY
GALAGA 12

HYPER SPORT 2
COMIC BAKERY
TRACK AND FIELD 2
TIME PILOT

ATHLETIC LAND
SUPER COBRA
MOPIRANGER
HOLE IN ONE PRO

CARTOUCHE A 149 F T.T.C.

CALCUL (BALANCE)

SUPER BILLARD

HEAVY BOXING

HOLE IN ONE

ET POUR LA PREMIERE FOIS... CARTOUCHE A 79 F T.T.C.

BUTAMARU
PICTURE PUZZLE
SUPER SNAKE

MISTER CHIN
STEP UP
MUE (MUSIC EDITOR)

SPACE TROUBLE
FRUIT SEARCH
TRAITEMENT DE TEXTE (cassette)

DRAGON ATTACK
SPACE ATTACK

LECTEUR DE DISQUETTES

PHILIPS (SIMPLE FACE) : VY 0011 1 790 F
SONY (DOUBLE FACE) : HBD 30W + câble pour second lecteur 1 490 F

PROMOTION :

MUSIC MODULE 690 F

PROMO A 99 F :
CARTOUCHE DUNKSHOT
DISQUETTE GREEN BERET

PROMO A 49 F :
2 Cassettes jeux
SVI

NOM.....
PRÉNOM.....
ADRESSE.....

TEL :

* 35 F pour les logiciels
90 F pour les ordinateurs

Bon de commande à découper ou à recopier puis à retourner accompagné de votre règlement
à : MAUBERT ELECTRONIC, 49, Bd Saint-Germain, 75005 PARIS

Quantité Référence Prix unitaire Prix total

Frais de port*.....

GAMES



GEE-BEE AIR RALLYE

ACTIVISION - RALLYE AERIEN



Activision, une des sociétés d'édition de jeux la plus créatrice, fait un retour en force avec *Gee Bee Air Rallye*. Une course de voiture, c'est banal et puis c'est facile (relativement) et surtout ça a déjà été fait. Par contre, une course d'avions, c'est beaucoup plus palpitant. Tu passes à gauche et à droite des autres concurrents mais aussi dessous et dessus. En fait le Gee Bee, très dangereux, existe de nouveau (aux States, bien sûr), après avoir été interdit !



Dans le jeu, les accidents sont tout aussi nombreux. Toutes les épreuves sont identiques : finir le parcours en un minimum de temps. Une étape se démarque des autres : il s'agit de crever des ballons en faisant du vol

en rase-mottes mais gare aux obstacles plus rigides !!! *Gee Bee Air Rallye* est un jeu superbe qui exploite enfin quelques capacités de l'Amiga. Les scrollings sont fluides, le son est digitalisé (enfin je pense,

vu sa qualité) et en **stéréo** s'il vous plaît, quant à la démo, je te laisse la découvrir (elle m'a fait craquer).

Jo Coppes

CPC

ST

PC

C64

SPE

ARKANOID II

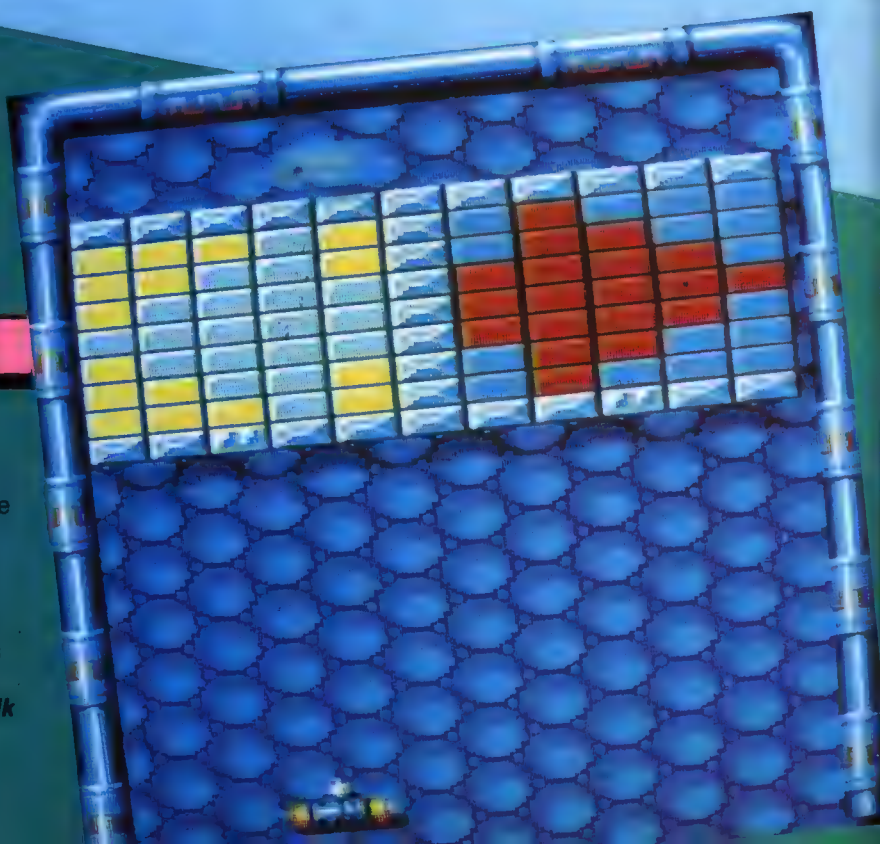
IMAGINE - CASSE-BRIQUES



Réjouissez-vous dans vos chaumières, voici la suite du jeu hyper délirant connu de tous : *Arkanoid II*, comme son prédécesseur, reprend le principe archi-connu du casse-briques, avec certaines caractéristiques établissant tout l'intérêt du jeu, particulièrement les capsules vous

donnant des pouvoirs supplémentaires. Le numéro deux est une réussite en tous points de vue graphismes, sons, couleurs : ceux qui ont apprécié *Arkanoid I* se jetteront sur le deux, les autres c'est rien que des mauvais !

Stumplik





VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

CHIP - AVENTURE



Voyage au Centre de la Terre est un jeu d'arcade-aventure basé sur le roman de Jules Verne. Vous êtes un scientifique intrépide et vous avez décidé de poursuivre l'œuvre du professeur Otto Lidenbrock pour prouver ses dires. Pour cela, vous devez atteindre le centre de la terre et remonter à la surface (bien sûr !). Isolé de votre équipe par un éboulement, vous devez finir seul votre périple : mais heureusement vous disposez d'une trousse de secours pour soigner vos blessures (vous allez souffrir...).

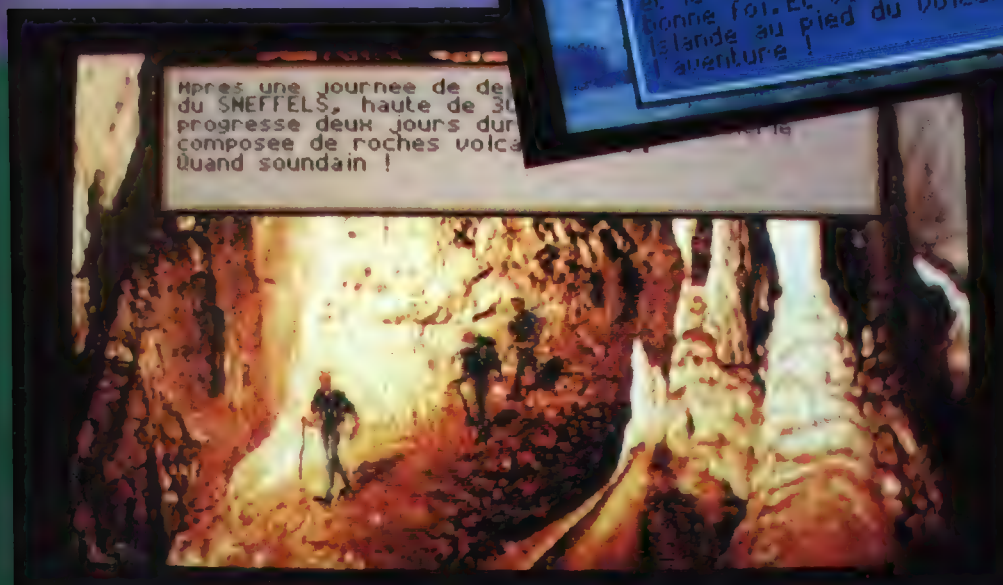
Voyage au Centre de la Terre est remarquable par ces graphismes (ce sont en fait des photos digitalisées, ou alors le graphiste est un génie). En fait, le jeu en lui-

même, assez peu captivant car entrecoupé de jeux d'action inintéressants (un peu comme *Sinbad*, mais en moins bien), ne brille pas non plus par son ergonomie ; la vitesse de chargement est celle d'une cassette et il faut changer de disquette presque constamment (même si vous avez deux

drives, le programme ne le reconnaît pas).

Pour finir par une note positive ce jeu est en français, enfin !!! Continuez Chip, votre prochaine réalisation sera sûrement meilleure.

Laurent Charbonnel



GAMES

PREDATOR

ACTIVISION - ARCADE



BLACK SHADOW

ELECTRONIC ARTS-ARCADE



Voilà un soft bien présenté, musique digitalisée, page de présentation superbe... Tout cela laisse présager un bon jeu mais comme dans de nombreux cas la qualité de la présentation ne reflète pas celle du jeu, à croire que les programmeurs créent d'abord l'introduction avec soin pour ensuite

bacler le jeu proprement dit. *Black Shadow* ne fait pas exception à cette règle. Par exemple, il faut connecter le joystick dans le port 1 (celui de la souris, bonjour la facilité d'utilisation...). Je ne connaissais qu'un jeu auparavant qui utilisait ce port : *Articfox* qui date de 1986 (peut-être même le premier jeu sur Amiga). Bien sûr, les graphismes sont jolis et même très réussis, mais la lenteur d'animation me fait vite oublier cette qualité. De plus il n'y a pas de musique durant le jeu et les sons sont juste supportables. *Black Shadow* est un mélange de *Phalanx* et de *Xenious* qui aurait pu être un jeu super s'il avait été un peu plus rapide et le vaisseau spatial plus maniable.

Laurent Charbonnel

Tiré du film du même nom, *Prédateur* va en faire rêver plus d'un : endosser la peau et les muscles de Schwarzenegger doit effectivement faire partie de leurs phantasmes. Inavoués, au même titre que de coucher avec la maîtresse d'école, ou serrer la main à Tonton. Le jeu débute par l'atterrissage du commando dans la forêt. Les hommes d'abord et vous ensuite, glissez le long d'une corde hors de l'hélicoptère. Cette séquence est d'ailleurs très bien réalisée. Notez que vos copains ne vous attendent pas, puisque leur seul et unique rôle dans ce jeu étant de se faire descendre, pour que vous puissiez vous ravitailler en armes et munitions auprès de leur cadavre exquis.

La course d'Arnie dans la forêt présente quelques particularités intéressantes : l'animation du personnage est tout bonnement géniale : on lui découvre une souplesse de corps dont on aurait jamais cru l'original capable. Hélas, trois fois hélas, le scrolling qui l'accompagne n'est pas des plus réussis, mais au contraire, un tantinet saccadé.

Attention au long du parcours, à ne pas se faire descendre par les Russes ou l'extra-terrestre qui habitent cette jungle (c'est d'ailleurs contre ce dernier que devrait, si le jeu est entièrement fidèle au film, se dérouler l'affrontement final). Pour finir, la bande son est assez bien réussie (Ah ! Les bruitages de mitraillettes et d'explosions ! On s'y croirait), et le jeu se révèle finalement, assez sympathique et intéressant à jouer. Décidément, Arnie séduit de tous les côtés...

Pierre Detaille



CARD SHARKS

C64

ACOLADE - JEU DE CARTES



Ils sont nuls les chefs d'Etat (sauf moi, bien sûr). Excusez-moi, je me présente. Je m'appelle François Mitterrand (toute ressemblance avec une personnalité existante est involontaire). Pour l'honneur de la France et pour mon compte en banque, j'ai plumé, lors d'une soirée mondaine, Maggie, Ronnie et Gorb au poker. Je ne suis pourtant pas un crack. Je pourrais même dire que je suis un débutant en la matière. De la chance ? Moi ? Non !!! On n'arrête pas d'en parler, d'Accolade. Il nous propose un très bon jeu de cartes avec les

personnages précités, jeu qui nous sort un peu de la violence rencontrée sur la plupart des softs actuels. Vous avez le choix entre le poker, le blackjack (plus connu sous le nom de « 21 ») et le hearts (que je ne connaissais pas). Les parties sont agréables et les adversaires assez coriaces (surtout Maggie). De petites pointes d'humour viennent agrémenter les parties. Les graphismes et les bruitages sont réalistes et font de ce jeu un des meilleurs du genre.

Captain



CPC

C64

SPC

ST

BLOOD VALLEY

GREMLIN - ARCADE



Vous avez été pris comme esclave et désigné pour participer à la chasse annuelle de la vallée de Gard. L'embêtant dans l'histoire, c'est que c'est vous la proie. Votre but est de vous échapper de la vallée par une des sorties existantes et d'accomplir des actions variant selon le personnage incarné. Le jeu se joue seul (vous êtes la proie et l'ordinateur est le chasseur) ou à deux lorsque c'est une autre

personne qui dirige le chasseur et ses acolytes. Le graphisme n'est pas très soigné, la musique est moyenne, tout l'intérêt du jeu réside en fait dans la partie à deux. Un jeu somme toute bien moyen qui souffre d'une réalisation bâclée. A déconseiller aux fils uniques et aux impatientes (le chargement est trois fois plus long que la normale). D'après Captain, la version C64 est la même sauf les graphismes et bruitages qui sont plus réussis.

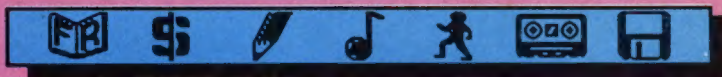
Stumpik

GAMES

FRANK

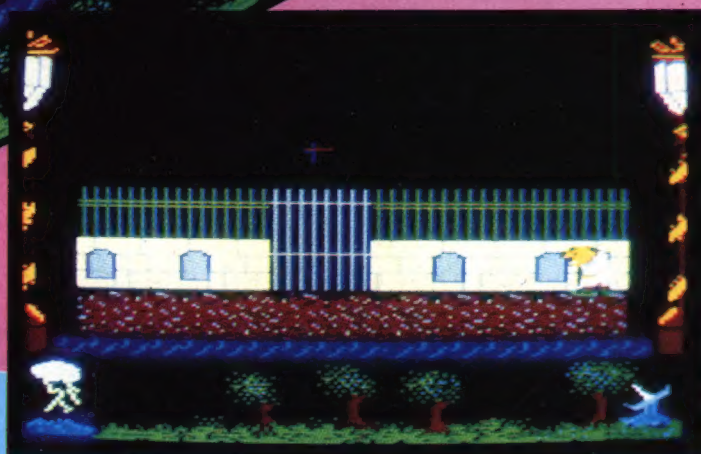
INVENT'ERE - ARCADE

CPC



C'est dans un petit village de Pologne nommé Brudenviek que se dresse l'étrange bâtisse où Julio Frank mène ses expériences pour créer la vie. Inspiré des films de Frankenstein, ce soft n'est pas vraiment à la hauteur de ses références. Des décors assez pauvres, une animation trop lente, des bruitages quasi-inexistants... Nous ne pouvons que souhaiter à cette société qui a connu bien des difficultés pour voir le jour, un avenir plus heureux avec des logiciels de meilleures qualités.

Christian Roux



BALL BREAKER II

CRL - ARCADE

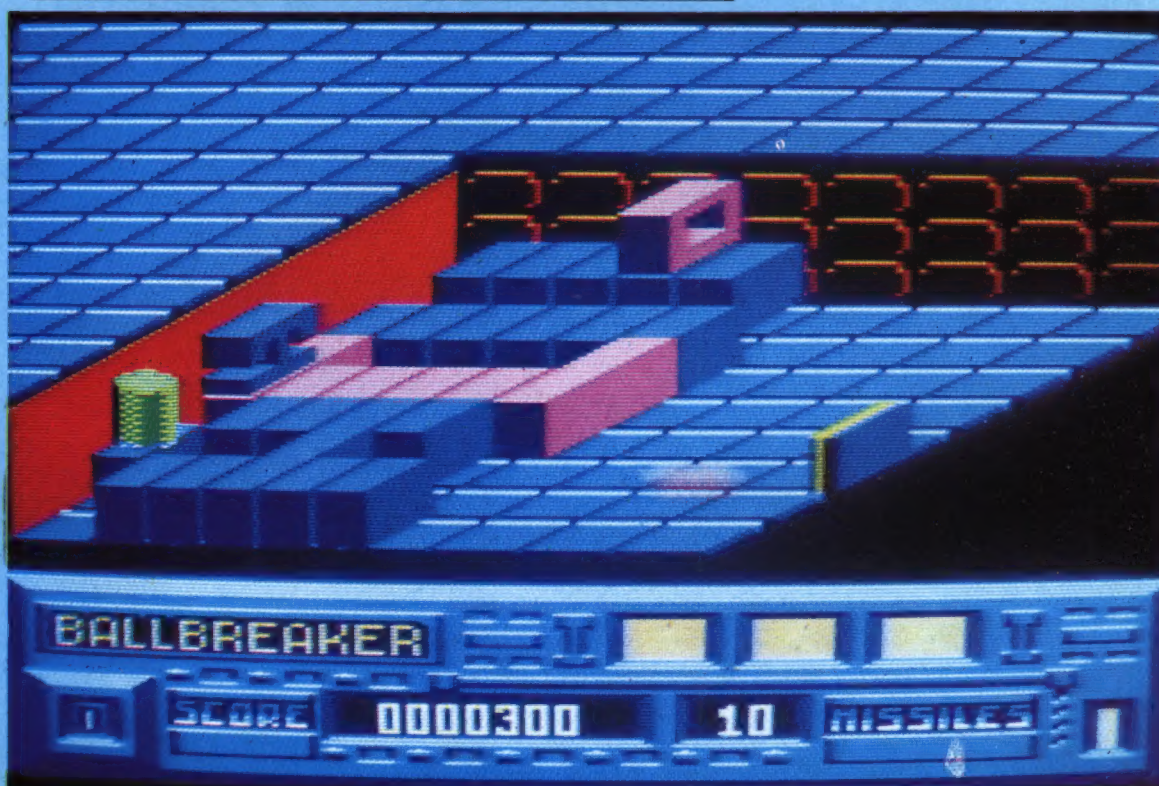
Voici la suite de *Ball Breaker*, concurrent d'*Arkanoïd* dont la suite est elle aussi sortie il n'y a pas si longtemps (comme par hasard). Le but est toujours le même, détruire les briques du mur situé en face de vous à l'aide d'une balle et d'une raquette. L'innovation de *Ball Breaker II* est son graphisme en 3D : l'écran de jeu est très réaliste, le graphisme est précis et agréable, musique et bruitages sont bien réalisés. De plus, les vingt cinq tableaux et leurs pièges respectifs vous promettent des parties endiablées. Un bon jeu d'arcade similaire mais différent d'*Arkanoïd* : achetez les deux, et variez les plaisirs !

Stumpik

CPC

C64

SPE



Plongez au cœur de l'action avec Bob Morane Océans!



Une nouvelle forme d'action et d'aventure à essayer immédiatement!

Une nouvelle forme de jeu, avec encore plus d'action, d'animation et de graphismes sublimes. BOB MORANE doit nettoyer de l'Océan les bases sous-marines de son ennemi mortel L'Ombre Jaune. Avant de rentrer dans son bathyscaphe, il devra éliminer à bord d'un scooter marin un adversaire. Puis se déplaçant à travers les champs de mine, il devra sortir affronter les plongeurs de l'Ombre Jaune, des pieuvres aux attaques mortelles et surtout les requins à la tactique de combat oppressante, ils tournent autour de vous et soudain vous attaquent en une demi-seconde.

En comparaison, détruire à coups de torpilles les flottes de scooter sous-marin de l'Ombre Jaune vous semblera très relaxant mais la moindre erreur se paiera cher!

ET TOUJOURS EN PLUS LE LIVRE DE POCHE. Constitué d'un roman de Bob Morane, d'un guide illustré, d'une BD couleurs de 128 pages et d'une histoire dont vous êtes le héros, il vous procurera des heures et des heures de jeux et de lecture.

LA MICRO A SON HEROS

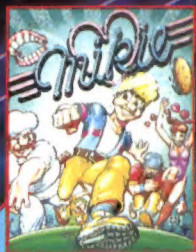
INFOGRAVES



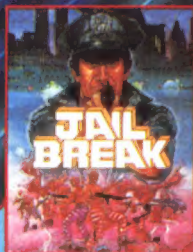
10 Grands Succès d'Arcade

DEMANDEZ CE
PACK SPECIAL
DE CETTE
FORMIDABLE
COLLECTION
DE JEUX VIDEO

KOOL LA COLLECTION



Il se lance dans un jeu fou dans la classe, dans la salle des casiers, et la cafétéria de l'école. Hardi, vasy, s'attaque aux portes, lance des balles ainsi que des tartes à la crème... mais pouvez-vous lui faire donner sa lettre d'amour à sa petite amie?



C'est le cauchemar de tout gardien de prison - les prisonniers se sont évadés et se sont emparés de la ville. Il s'agit de criminels endurcis, armés jusqu'aux dents et n'ont pas peur de vous descendre tous. Ils n'ont rien à perdre à part la vie. Alors débarquez, abattez-les et rafalez-les. C'est un jeu d'enfant.



DELIVRES LES PRISONNIERS
Vous êtes le GREEN BERET, une machine de combat professionnelle. Votre mission est de vous infiltrer dans les quatre installations de Défense Stratégique Ennemie - vous êtes tout seul et contre tous. Avez-vous l'habileté et l'énergie nécessaires pour réussir?



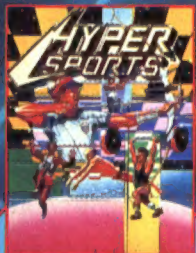
Vous vous retrouvez avec huit adversaires de plus à vaincre à mesure que vous perfectionnez vos techniques de karaté et progressez pour devenir ceinture noire. Des mouvements d'attaque authentiques, et 4 lieux différents contribuent à créer une ambiance extraordinaire et très réaliste.



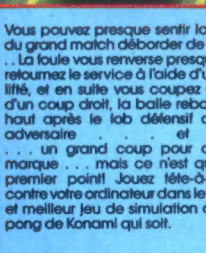
Notre héros a enfin maîtrisé l'art martial secret "CHIN'S SHAO-LIN", mais il se fait prendre par des triades. Echappez-vous à l'aide de coups de pied et autres pouvoirs secrets et retrouvez le chemin SHAO-LIN de la liberté!



La planète Némésis, se retrouve attaquée de toutes parts par ses anciens ennemis, des êtres de l'espace galactique sous-espace Bacterion. Il vous faudra prendre votre courage à deux mains et toute votre concentration pour gagner. Préparez-vous pour le décollage!



Suite du défi de "TRACK and FIELD". Tir à l'arc, tir au pigeon et haltérophilie ne sont que quelques-uns des événements présentés afin de mettre à l'épreuve votre habileté et votre énergie.



Vous pouvez presque sentir la tension du grand match déborder de l'écran... La balle vous renverse presque! Vous retournez le service à l'aide d'un revers lifté, et en suite vous coupez la balle d'un coup droit, la balle rebondit très haut après le lob défensif de votre adversaire... et SMASH!... un grand coup pour ouvrir la marque... mais ce n'est que votre premier point! Jouez tête-à-tête ou contre votre ordinateur dans le premier et meilleur jeu de simulation de ping-pong de Konami qui soit.



Lancez-vous dans cette aventure et vous n'en ressortirez pas... à moins d'avoir de la chance, et d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vil, d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vil, d'être bien entraîné et casse-cou. Le plan-codé JACKAL consiste à placer une équipe de 4 troupes d'élite derrière les lignes ennemies. Celles-ci doivent délivrer un groupe de prisonniers et, tout en subissant des attaques constantes, les amener aux hélicoptères. L'objectif final est d'écraser le quartier général ennemi. Rien de plus simple! Allez, au travail!



Votre but final est de devenir grand-maître mais pour cela il vous faut vaincre divers adversaires, chacun plus dangereux que le précédent. Ils disposent de d'armes et de techniques différentes et il faut en venir à bout grâce à six séries d'attaques.

ZAC DE MOUSQUETTE, 06 740
CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

ocean

AMSTRAD
COMMODORE

